

TESZTELJÜNK A THE SAGA OF RYZOM MMORPG-T!

DVD
MELLÉKLETTEL

GAMER

THE SAGA OF
RYZOM

PC JÁTÉKMAGAZIN



13 JÁTÉKTESZT

UNREAL
TOURNAMENT 2004

SINGLES

UEFA EURO 2004

GS: CONDITION ZERO

SG: PANDORA TOMORROW

COLIN MCRAE RALLY 04

PAINKILLER

A GAMER MAGAZIN jelen számához 4 DVD-ROM tartozik. Amennyiben hányozna kiérd az elutasítást!

5 JÁTSZHATÓ DEMÓ: SC: PANDORA TOMORROW • PAINKILLER • TOCA RACE DRIVER 2

EXTRÁK: KÁOSZ SZEREPJÁTÉK KÉZIKÖNYV • WC3: THE FROZEN THRONE MAGYARÍTÁS

MOZIELŐZETES: KILL BILL VOL. 2 • SHAOLIN SOCCER • SPIDER-MAN 2

2004 / 05





Még
szélesebb!

Datanet ADSL
512 kbps

Havi 8480 Ft-tól, 0 Ft kiépítési költséggel!

Akárhogy is méregeted, most igazán megéri 512 kbps-os, szélessávú ADSL Internetre váltani!

- Fix havi költségű, forgalmi díjmentes hozzáférés
- Folyamatos Internet kapcsolat
- Gyors kapcsolat-felépülés
- Internetezés és telefonálás egy időben

A részletekért hívd ügyfélszolgálatunkat
Budapesten a 814-4444, vidéken a 814-444 telefonszámon,
vagy látogass el a www.datanet.hu weboldalra.



Az akció 2004. március 31-ig tart.

Az ár az ÁFA-t nem tartalmazza és 512Home szolgáltatáscsomagra érvényes, három éves szerződés esetén.



**MILITARY FACILITY
GAMER CAMP INSIDE
DANGER**

VÁGOD?

Érdeklődj: gamertabor@ipma.hu • 1300 Bp 3. Pf 210.

TARTALOM

6	DVD TARTALOM
8	GAMER LEVELEZÉS
130	KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMA

BEMUTATÓK

10	HÍREK
17	SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II
18	ARMIES OF EXIGO
20	CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH
22	JADE EMPIRE
26	STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO
28	PIRATES!
30	HITMAN: CONTRACTS
32	GROUND CONTROL 2 BÉTATESZT

ISMERTETŐK

34	UNREAL TOURNAMENT 2004
42	COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
46	SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
48	UEFA EURO 2004
51	CHEAT
52	PAINKILLER
56	SINGLES - FLIRT UP YOUR LIFE!
59	CASTLE STRIKE
62	KNIGHTS OF THE TEMPLE: INFERNAL CRUSADE
64	LORDS OF THE REALM III
66	COLIN MCRAE RALLY 04
69	THE SAGA OF RYZOM
70	SYBERIA 2
72	MIDNIGHT NOWHERE
74	CSI: DARK MOTIVES

HARDVER

76	HARDVER HÍREK
78	NOKIA 6220
79	MS INTELLIMOUSE 4.0
80	CEBIT 2004
86	S3 DELTACHROME TESZT
88	PIXELSÖDER
90	RETRO KUCKÓ
92	HASZNOS PROGRAMOK
93	KONFIGURÁCIÓAJÁNLÓ
94	AEROCOOL HÚTÓK
96	GRAB ROVAT
98	HARDVER FÓRUM

HORIZONT

100	GAMER JOGTRÁJ
102	POSTABONTÓ - AVAGY KÉRDEZZ-FELELEK 3D MÓDRA
104	BIOTERRORIZMUS
106	TUDOK EGY MUNKÁT AMI JÓL FIZET
108	LEGRÉMESEBB JÁTÉKOK 2. RÉSZ
110	ELSŐ HULLÁM - UT2K4
112	MEGHATÁROZÓ PILLANATOK 3.
114	GAMES DEVELOPERS CONFERENCE 2004
116	KÖZÖS ÜLÉS
117	MI ÚJSÁG A KÁOSZ VILÁGÁBAN?
118	NOPC ZÓNA - LÁTNIVALÓ
119	NOPC ZÓNA - OLVASNIVALÓ
126	LEVROV
128	SZERKESZTŐSÉGI PILLANATKÉPEK

VÉGIGJÁTSZÁS

120	SYBERIA 2
-----	-----------

INTRO

Üdvözlök minden kedves olvasót a 20. Gamer Magazin intrójában. Nem lehet panaszunk ennek a hónapnak a játéktermésére sem, a kezdeti nehézségek ellenére olyan nagy nevek estek be az utolsó hétre, hogy több játékot kénytelenek voltunk áttolni a következő hónapra. Az előző Gamerhez hasonlóan most is az FPS-ek töltik meg az újság nagy részét. Itt van mindjárt az Unreal Tournament 2004, mely a várakozásokkal ellentétben mindent letarolt ebben a kategóriában. Hiába próbálkoztok be a Valve a Counter-Strike harmatgyenge folytatásával, a Condition Zero-val, hiba vetette be a People Can Fly a Havok 2 fizikai motort a Painkillerben, az UT 2004 verhetetlen volt. Kellemes meglepetést okozott a Colin McRae Rally negyedik része is, a botrányos harmadik fejezet és a PC-s változat megjelenése körüli hercehurcák ellenére igen színvonalas játékkal lettünk gazdagabbak. A Singles viszont nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, hiába a forró sexjelenetek, hiába a leszbikus lányok paplan alatti huncutkodása, azt a fránya Simset még mindig nem sikerült még csak megközelítenie sem. Nagyon ott volt viszont a Syberia folytatása, Kate Walker mamutkéréső kalandja kicsit ugyan könnyebb és rövidebb, mint az első rész, de napjaink kalandjátékszegény felhozatalában mindenképpen említésre méltó alkotás. A játékok mellett persze érdemes átböngészni a hardver és a horizont rovatokat is, ott sem fogtok unatkozni, azt garantáljuk.

Gamer Team



3. JÁTÉKZÁRÓ BEMUT. S3: PANDORA TOMORROW • PAINKILLER • TOCA RACE DRIVER 2
EXTRA: KÁOSZ SZEREPJÁTÉK KÉZIKÖNYV • WC3: THE FROZEN THRONE MAGYARÍTÁS

2004 / 05

A HÓNAP JÁTÉKA



UT 2004

Monumentális! A kiforrott magabiztosság, a mennyiség lehenyerő ereje, az újdonság varázsa – mondjatok erre jobb szót – és a professzionális háttér ilyen ütöképes egységbe igen ritkán olvadhat csak össze. Az UT2004 nem forradalom, nem lélegzetelállító klasszikus, amelynek pillanataira tíz év múltán is emlékezni fogunk – de új vizuális pont a kivitelezés terén, s egyetlen lehetőség a feszített tempójú multiplayer fps-ek kedvelőinek. A csodálatos, hogy az Epic tudta, saját kategóriájában egyedül indul, elvárásait mégis ilyen magasra tette. Nem állíthatom, hogy mindenki fel fogja adni érte választott virtuális szórakozási formáját – de a bele fektetett energia mindenkinek az elismerését ki kell, hogy vívja! Mi egy sajátos megoldással 8 oldalon, kritika és játéktípek együttesével adózunk neki.

Főszerkesztő: Mocséry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (illy@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Voith Hunor (hunor@ipma.hu)
DVD szerkesztő: Pazár Ákos (lawman@ipma.hu)
Szerkesztő: Gál Hajnalka (ghajnalna@ipma.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrekktúr: Kovács Barnabás (kov@ipma.hu)
Szerkesztőjei asszisztens: Balassa Tímea (timi@ipma.hu)
Design: Aradi Sándor (broaf@internet.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • Telefon: 350-8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu

A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu
SMS-FAL: Az üzenetet a következőképpen tudod feladni az SMS-falra: az üzenetet a GAM szócákkal (lehetőleg csupa nagybetűvel), majd egy szóközzel kell kezdeni. Ez után jöhet az általa feladni kívánt szöveg! A telefonszám, ahova üzenhetsz: 06-20-9000-628. A sikeres feladásról értesítést kapsz!
Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az IPMA-Media Kft. közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • Lapiaggató: Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetést felvétel: IPMA-Service Kft.
Csztényi Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghegyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-550-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • Telefon/fax: 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvényszerűségei.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 9000 példányban készült.
TARTALOM

Gamer Magazin 2002. II. félév átlagos adatai:
Összesen terjesztett: 18 010
Összesen értékesített: 16 025

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Kerbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1845 Ft.

Előfizethető megrendelőileveleiben a kiadónál:
IPMA-Service Kft, Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fél évre: 7 740 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 15 480 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkiadásértéknél és a Hírlap-előfizetés iródban (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzügyi minisztériumhoz, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 870 Ft (3 szám),
fél évre: 7 740 Ft (6 szám),
egész évre: 15 480 Ft (12 szám).

Monitrozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.
A közzétett cikkek fordítása, utánnomása, sokszorosítása és adatszerezésben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentett cikkek szerkesztői vagy más védettségre való tekintet nélkül használhatók fel.
ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
Dachyur dachyur@ipma.hu Konzaltes konzales@ipma.hu
Bird bird@ipma.hu Neuro neuro@ipma.hu
SzB szb@mozinet.hu Oldman oldman1@axelero.hu
Brazil brazil@ipma.hu PPeter ppeter@cdgrab.hu
Phoenix phoenix@iprg.hu Lazi lazi@freemail.hu
Hunor hunor@ipma.hu Lord Lucas Z lordlucas@maffia.hu
Dauby dauby@digitalreality.hu Pellus pellus@digitalreality.hu
Boy boy@ipma.hu B-Chrome bchrome@ipma.hu
Yvori anti-intel@freemail.hu Nagy Zoltán nagy@ipma.hu
Flatline flatline@flatline.hu SE se@ipma.hu
Sz@by szaby@ipma.hu Tinman tinman@ipma.hu

A GAMER TEAM VELED VAN!

DVD TARTALOM

Játékdemók

Battle Mages, Painkiller, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, TOCA Race Driver 2, Warlords Battlecry III



Rovatok

BioWare játékok, Counter-Strike, Etherlords II, Freegames, GTA: Vice-City, Half-Life 2, Heroes of Might & Magic, Magyarítások, MMORPG, Morrowind, Retro Games, Stratégia, Trainz, Unreal, Film, Hálózatok, Programozás, Videószerkesztők



Javítások

Breed Service Patch 1, Call of Duty v1.3, CSI: Dark Motives v1.01, Far Cry v1.1, Lords of The Realm III v1.01, Painkiller CD Quick Fix, Trackmania PowerUp



Meghajtó-programok

ATI Catalyst Win9x / WinXP, ATI IGP Driver Win9x / WinXP, DirectX 9.0b, Intel Application Accelerator, Intel Application Accelerator Raid Edition, Intel Chipset Identification, Intel Chipset Software Installation, Intel UltraATA driver, Logitech Mouseware, NVIDIA ForceWare, NVIDIA Detonator, NVIDIA nForce Win9x / WinXP, SIS Xabre 400/600 Win9x / WinXP, VIA Hyperion 4 in 1

Programok a turkálóban

DivX 5.11, ffdshow, FreeDVD codec, Media Player 9 Win9x/WinXP, Media Player Classic 6.4.7.5 Win9x/WinXP, Quicktime 6.5, RadTools 1.6c, Xvid, Bit Defender Free Edition v7.2, Norton Antivirus frissítés (2004/04/17), CD MP3 Burner v2.15, CloneCD 4.3.2.2,

Sziasztok!

Különleges hónap volt április.

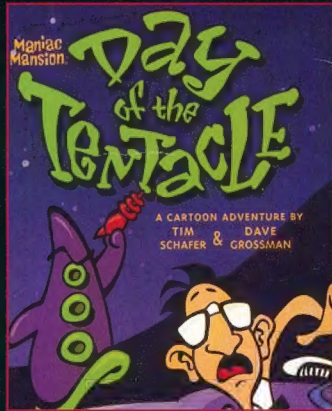
Nem elég, hogy igen hosszú időre elvesztem Aden birodalmában, miközben Mocsyék állandóan valami fényes korongot követeltek rajtam, még a szokásosnál hosszabb tavaszi fáradsággal is meg kellett küzdenem. Szerencsére nagy nehezen sikerült beszereznem egy Lene Marlin albumot, nem is, inkább AZ ALBUM-ot, amely annyira megörvendeztetett, hogy a szokásosnál hamarabb el is készült a teendőimmal (na, azért annyira nem kapkodtam el a dolgot, mindössze pár órácskáról van szó). **Különleges hónap volt április.** Most a szokásosnál is több kivételes programmal szolgálhatunk, melyek nagyon erősen uralták mellékletünket. Kezdetnek mindjárt itt van a Ryzum bétateszt vagy a Káosz világának kézikönyve, hogy a hunCraftos srácok legújabb művéről ne is beszéljék. Igen, a Frozen Throne-magyartítás végre elkészült. Egyre újabb és újabb rovatokkal bővíti kicsiny válogatásunk, s erről a jövőben sem kívánunk lemondani. Brazil LExtrája is egyre nagyobb helyet követel magának, lassan mindenhova rátehetjük a Brazil ajánlásával címkét. A demókról se feledkezzünk meg, hiszen ebben a hónapban a kevesebb, ami több elvet lettek összeválogatva. Így utólag a DVD tartalmára tekintés remélem, mindenkinek eszébe fog jutni...

Különleges hónap volt április.

LaWMaN



VISSZATEKINTŐ



Májusi időutazásunk elején pörgessük vissza a naptárat 1987-re. Kis hazánkban még bőszen építjük a szocializmust, de azért már érezni lehet a változások szelét. A család összekuporgatott valutakeretének terhére egyre több Commodore 64 számítógép kerül az országba. Akkoriban még hírből sem ismertük az FPS-eket és az RTS-eseket, minden magára valamit is adó játékos kalandjátékkal nyomult. Ez az időszak vitathatatlanul a Sierra fennhatósága alá tartozott, olyan sorozatok tartották lázban a játékosokat, mint a King's Quest, a Larry vagy a Space Quest. Iszonyú eladásokat produkáltak ezekből a címekből, szinte minden évben megjelent egy folytatás. Ebben az évben jelent meg egy akkor még ismeretlennek számító kis cég, a LucasArts első kalandjátéka, a Maniac Mansion.

MOZIELŐZETES

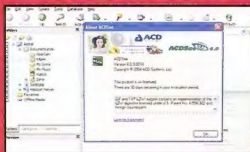


**DVD
ROM**

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

SC: PANDORA TOMORROW

Sam Fisher nevét a nagyközönség bő egy éve ismerhette meg. Az új fiú hatalmas sikert aratott, és nem kapitalista eszmék mozgatták a világot, ha a Ubisoft nem préselt volna ki még egy kis tejet frissen született tehénkéjéből – így jött el hozzánk Pandora. Jófele folytatáshoz illően a grafikája szebb, a játékmenet gördülékenyebb, a fegyverek fejlettebbek, és az ellenfelek picivel okosabbak. Dióhéjban ennyi lenne, akinek az első rész tetszett, a Pandora Tomorrowban sem fog csalódni. Aztán csak óvatosan a vonat alján fiatalok!



unGDCopy, Far Manager v1.70b5, Total Commander 6.03, FlashGet 1.60, GetRight 5.1beta3, ICQ Lite build 1302, ICQ Pro 2003b 3916, mIRC 6.14, SpyBot – Search And Destroy, XP-AntiSpy 3.72 (Magyar), Zone Alarm Free Edition v4.5.594.000, Zone Alarm Pro 30 Day Trial v4.5.594.000, Capture Express 1.3, HyperSnap-DX 5.60.00 (Magyar), IrfanView 3.90, CDex 1.51, Winamp 5.03, Cacheman XP v1.1, NVRe-fresh Tool v2.1a, PowerStrip 3.49, Power Toys XP RegSupreme v1.1, Tune Up Utilities 2004, Icon Cool Editor v4.0.112, TextPad 4.7.2, Aida 32 Personal Edition 3.93, WinRar 3.30 (Magyar)

Csalások

Colin McRae Rally 04, Counter Strike: Condition Zero, Far Cry, Lords of The Realm III, Painkiller, Singles, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Unreal Tournament 2004

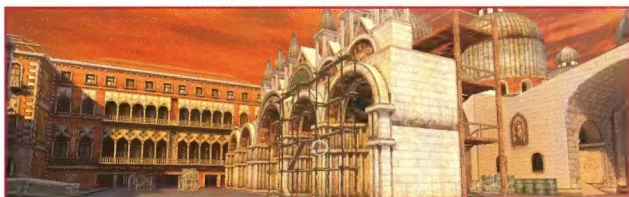


**DVD
ROM**

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

PAINKILLER

Két hónapja ugyan volt már egy demó a Painkillerből, de a megjelenéssel egy időben kiadták a másodikikat is. Ebben ugyan csak egyetlen pálya található, de az annyira eltérő a többitől, hogy mindenképpen érdemes megnézni. A pályán szinte a teljes fegyverarzenál megtalálható, de szükség is lesz rá, mivel baseballütővel fel-fegyverezett punkok és automatákkal felszerelt motoros banditák nehezítik az életünket. Egy jó tanács: soha ne essünk bele a vízbe, lehet, hogy golyóállóak vagyunk, de úszni nem tudunk. Izgalmas kihívás a pályán található rejtett részek felderítése, sok szerencsét hozzá.



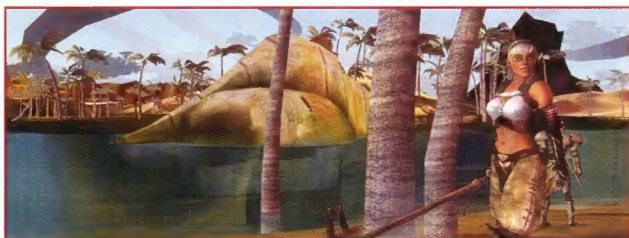
**DVD
ROM**

- Javítás
- Install
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

THE SAGA OF RYZOM – BÉTATESZT

Nektek is megadott a lehetőség, ve-lünk együtt tesztelhetitek a The Saga of Ryzom című MMORPG-t. A Nevrax által fejlesztett világ egészen különleges kalandot ígér, hiszen ezúttal nem klasszikus fantasy, hanem teljesen egyedi birodalomban kalandozhatunk. Jelenlegi információink szerint a bétateszt 2004. júniusának közepéig tart majd, így mi

is aktívan részt vehetünk a játék jobbá tételében!



Háttérképek

Battle Mages, Call of Cthulhu: Dark Corners of The Earth, Castle Strike, Colin McRae Rally 4, Ground Control II: Operation Exodus, Hitman Contracts, Jade Empire, Lords of The Realm III, Painkiller, Singles, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Syberia 2



Mozilőzetesek

Around The World In 80 Days, Kill Bill Vol. 2, Shaolin Soccer, Spider-Man 2, The Whole 10 Yards, United States of Leland, Van Helsing, White Chicks, Zato-ichi

GAMER LEVELEZÉS

Mentőöv az elakadt játékosoknak / mocsy@ipma.hu

Hostile Waters

Szia Mocsy! Egy haverom és én kb. fél éve azon törjük a fejünket, hogy milyen trükkel lehetne legyőzni a Hostile Watersben az ellent, amikor az Anteaust javítják. Bármennyi egységet csinálók, mindig legyőznek, és már nagyon szeretnek túljutni ezen a pályán. Bárkitől elfogadok tanácsot. Please Help me!!! Légszi tegyél be a mentőövedbe. Üdvözlő: Sir Morton, alias Marci

Hi! Ez a pálya szerintem a könnyebbek közé tartozik, később sokkal durvábbak lesznek! A következőkre emlékszem: ellenséges gépek összesen 4 irányból jöhetnek, ha többször nekifutottatok a pályának, akkor valószínűleg már kitapasztalhattátok, hogy merriől. Elsőként le kell gyártani 2 db lövegtoronyt, azt hiszem, most még csak géppuskást lehet. Ezeket le kell pakolni a pályán olyan helyekre, amelyek a hajó és az ellenséges gépek megjelenésének útjában esnek. Lehetőleg úgy, hogy az ellenségek ezeket a tornyokat aprítsák az Antaeus helyett. Ezután jöhet egy helikopter, amelybe bele kell ülni, és SK ütni az ellenséges egységeket. Ha van még embercsip, akkor jöjjön még egy hell, amelyet berendelhetünk az Antaeus fölé védelemnek. A térképmezőben egyébként parancsot adhatunk a mobil egységeknek, hogy tartsák a pozíciójukat, és így időznek vissza. Ez igen hasznos! Az energiagyűjtőgetérsől persze nem szabad megfélekedni, hiszen a tornyokat párszor pótolni kell majd. Azt hiszem, én is nekifutottam 2-3-szor ennek a pályának, de végül sikerült.

Pontosabb tippet nem tudok adni, mert annyira már nem emlékszem jól a játékra. Üdv Sakman

Knights of the Old Republic

Szeva Mocsy. Először is marha jó a lapotok, de most ezt hagyom, ha nem gond. Lenne 1-2 kérdés a KOTOR-rai kapcsolatban. Te melyik oldalt

favorizálsz jobban, a jót vagy a sötétet? A jóval már végignyomtam, marha jó játék volt. A rossz oldal legjobb köpenyét hol lehet +találni?

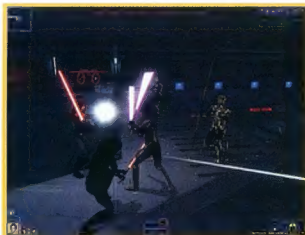
Előre is köszöri Peti

Az igazat megvallva én inkább a jó oldalt választottam, a sötét oldal bizonyos húzásai nekem már túlságosan durvák voltak (Zaalbar és Mission összeugrasztása, Juhani és Jolee megölése, az óceán megmérgezése...).

A sötét oldal legjobb köpenye tudomásom szerint Darth Revan's Robe. Ezt a Star Forge tárgygenerátor szobájában készítheted el, de csak akkor, ha a sötét oldal szolgálatában állsz.

Spellforce: Order of Dawn

Hejlió, Hejlió! Mivel te elemezted a Spellforce-ot, ésszerű, hogy téged zaklassalak. Mondjuk, elég hosszú a gáma, nem biztos, hogy végigvittem.



(Végigvittem) Ha igen, tudnál nekem segíteni? Elakadtam a Mulandir és a Farlon's Hope pályán. Azért kettőn, mert a Mulandir pályán adja fel a Guardian, és a Farlon's Hope-ban kell végighajtani. Tehát 4 darabot kell összegyűjteni valami Shardsból, és Elwen, akit már kiszabadítottam, megmondja, hogy elrejtette valami fák közötti körben 1 kő alatt, és megdézélt mellé valami őrzőt. Na tehát a kérdés: ez melyik pályán és melyik részen van?(ez a 3. Db. az első kettőt már megtaláltam).

Úgy emlékszem, hogy a megégett fákból álló kör (közepén egy kővel) ezen a pályán található délre a trading posttól (Farlon's Hope). A szikla alatt lesz a fragment, de nagyon kemény szörny őrzi, vigyél segítséget. Ha tudod, kérlek, küldd vissza a választ posttúl (Farlon's Hope). A 4.-et sem csináltam még meg, ott go east to the Rift. Hogy az hol van?? Vagy kapcsolódik az előző 3-hoz, és ha azokat a sardcsokat begyűjtöttem, akkor tudom a 4-et is megcsinálni? A Guradian nyitja meg a Rift pályára vezető utat. Itt egy lezárt átjáró nyílik meg, ha

alaposan felderítet a térképet, akkor biztos megtalálod. Ne a képernyő szélén keresd, inkább kicsit nyugatabbra.

Mindegy. Amúgy én lenézem általában az olyanokat, akik újságba teszik fel a kérdéseiket pl. a Kotorral kapcsolatban. Ott egy fasza hosszú végigjátszás az újságokban és a neten is. Ott még bővebb. Mert ha én elakadok, általában neten vagy valamelyik haveromtól kérek segítséget.



A helyedben nem néznék le senkit, különbözők vagyunk. A végigjátszás különben is csak a fő vonalat taglalja, a melléküldetéseket hely és idő hiányában kimaradtak.

De ez a játék csak egyedül nekem nyerte el tetszésemet, a haverjaim közül senki nem vitte a 3. pályán túl, és kétem, hogy valahol is van ennek végigjátszása. Más: Nézzem, hogy egyes játékelemzések után Lily név állt. Na mondom, biztos valamelyik buzi közületek, aztán olvasom tovább az újságot, és a végén írja, hogy Lily, társaságunk egyetlen hölgytagja terítelt meg...

******* te kis***** Lily**

Ez érdekes, mert én is már pl. több éve járok PC-be és ott se találkoztam egyetlen lánnyal sem, és a haverjaim lánytestvérei meg az enyém is szabályosan underodik az oryaszfajta játékoktól, hogy Dungeon Siege, Neverwinter Nights, amit Lily abban a számban tesztelt (lehet, hogy volt több is, de azok nem érdekelték). Egy lány nem szeret(het) egy olyan játékot. Én egyszerűen nem bí-



rom elképzelni, hogy leül, és csépli a férgeket, meg a csontokat, meg fejleszti a karaktert stb. Elképesztő.

Pedig ezt csinálja a legszivesebben, és igen tehetséges ezen a területen.

Na, tömören ennyi volt, és ne feledd, válaszolj!!

Csá! Segítség szeretném kérni, ó, minden mentőövek ura. Szóval a gondom a Spellforce-ban a Stoneblade Mountains nevű pályán van. Van egy nagy kő a pálya északi részén, és nem tudom a kódot, azaz a helyes sorrendet, hogy mit válaszoljak. A lehetőségek: drop of blood, eye, hand. A választod előre is közli. Üdvözlét: LamaChooLer

A kombinációt a közeli oszlopokról olvashatod le: Eye, Blood, Hand, Hand, Blood, Eye

Star Wars Gakaxies

Kedves Team!!! (de főleg Mocsy, Lily és Brazil (utóbbi nem tudom, miért, talán mert ő is a kedvencem)):

Én is nagy rajongótok vagyok, és úgy gondolom, tudnátok segíteni pár dologban. A Star Wars G. mennyibe kerül havonta? És milyen internet kell hozzá? Hány kasztod lehet benne? Mi van, ha ki-nyílnak? Ez az egyik része a kérdésöködésnek... Most jön a másik... Tegyük fel, valaki csinál egy újságos CD-t újság nélkül. Az újság tartalma ugyanis a CD-n lesz.

Erre a CD-re szeretne olyan cuccokat felpakolni, mint amilyen a tiéteken is van (játékdémók, demó programok stb.). Ezt valahol sorozatban gyártaná, és eladná... Hogyan lehetséges ez??? Hogyan nem törvénybe ütközik??? Hamar válaszoljatok!!! Köszzzzz!!!!!! Anikó

A Star Wars Galaxies hozzávetőlegesen 15 dollárba kerül havonta. ADSL hozzáféréssel már tényleg, az alatt lesznek sebességgondjaid (tudunk olyanokról, akik 56K-s



modemmel nyomulnak, de azért az nem az igaz!. Nyolc játszható faj (ember, rodian, twi'lek, vuki, mon calamari...) és harminc foglalkozás közül választhatsz. Amennyiben megölnek, újraéledsz némi páncél- és tárgyrongálódás árán. (Ha érdekel valakit van egy eladót account egy Master Doctor/ Teraskasi Artist-tal és 500000 credittel, ami június 26-ig be van fizetve. Érdeklődni a laza@ipma.hu címen lehet - a törd.).

Szóval konkurenciát akarsz nekünk csinálni, ráadásul tölünk kérsz tanácsot :). Az újságkiadás nem egyszerű, kell hozzá egy jó szerkesztőség, sok pénz, egy adag meg-szállottság és rengeteg kitarás. Amennyiben a pénz nem számít, akkor az utolsó két kritérium már nem is annyira fontos. Nem ütközik törvénybe addig, míg legális anyaga-kokat raksz a CD-re.



©2001 LucasArts Entertainment Company LLC. ©2001 Lucasfilm Ltd. & TM or ® as indicated. All rights reserved. Used under authorization.

SMS FAL

A KÖVETKEZŐ SZÁMBA TEGYÉTEK BE A JOAN OF ARC VÉGIJÁTSZÁSÁTI

Akkor következzen egy minden egyes apró részletről kitérő végjátászás: őlj meg minden-kít az adott pályán!

RAKJÁTOK FEL A DVD-RE A MAYA-T, VAGY VALAMI HASONLÓTI! WRAITH

Intézd el a szoftverrendőrséggel, akkor nincs akadály!

HI MOCSYIA BG1BEN MAR EPP ELERNEM A GNOLL TABORT AHOL MINSC BARATJAT ORZIK, DE MINSC RAM TAMAD, MERT NEM A NOJET KERESSEMIMIT TEHETEK? MEGOLJEM V. KIDOBJAM?

Minsc jó karakter, kiméld meg az életét. A barátját megmentése időhöz van köte, szerintem kicsit lassú voltál, ezért ugrott neked. CSÁ MOCSY A TOMB 1-HEZ(N-GAGE-HEZ) LESZ A DVD-N? HA IGEN MIKOR? ELŐRE IS KÖSZÖNÖM! F?GA

Ha megmondod hogy mi, akkor megmondom hogy lesz-e és hogy mikor...

OMEN-AMIOTA AT TERTEK A DVD-RE AZOTA NEM TUDOM LE OLVASNI, DE MINDIG MEG VETEM AZ ÚJASGOT HIABA, LAKOM ROMANIABA. MOSMA BE SZERZEM EN IS 1DVD OLVOST Ez igazán dicséretes, örülünk hogy melettünk maradtál. Tessék példát venni róla!

CSAI A FAR CRY MINDKÉT DEMOJA OLVAN SZAR, HOGY ÖRÖM VOLT NÉZNI. HAT IGEN, A GRAFIKA NEM MINDEN. AMÜGY KIRÁLYOK VAGYOTKI!

Ízések és pofonok! Szerintem nem annyira rossz, lehet, hogy a géped nem bírja?

SZIASZTOKI 2 KÉRDÉS 1 TÁBOR LESZ NYÁRON? 2 HA MAJD LEJÁR AZ ELFIZETÉSEM, KÜLDÖK CSEKKEK VAGY AZ ÚJASGOS PAPIRON KELL FIZETNI MEGINT? KÖSZI: T?ZMESTER

Nagyon úgy néz ki, hogy lesz, de nem a szokványos kivételben. Kicsit izgalmasabb helyszínnel és cselekménnyel (a nő tornászválogatott edzőtáborának közelében :)) Küldünk új csekket, nem maradsz le a Gamer-ról.

CSÖTÉSZA. BID FOR POWER MODOT A NÉPNEKI VELED VAGYUNK MR.KII ÜDV. SKAARJ ARENA WARRIOR

HELLO. RAKJÁTOK FEL PLÍZ A DVD-RE A BID FOR POWER QUAKE 3 MODOTI MR.KI ÉS TÁRSAI KEDVÉRT. TANKJR

HÁJ! CSATLAKOZOM MR.KI-HEZ ÉS KÖVETELM HOGY TEGYÉTEK FEL A DVD-RE A BID FOR POWER QUAKE III MODOTI HÜ OLVASÓTOK: HUDI

A következő számtól kezdve indul az id rovat, ott megtaláljátok.

HELLÓ! HOGY TUDOM MEGMEN- TENI SUNRY A KOTOR-BAN? MINDIG ELTŰELIK A SELKATHOK. PEDIG MÁR TUDJÁK, HOGY FIATAL SELKATHOKAT AKARTAK ELCSÁBITANI A SITHEK, ÉS NEM IS HALLGATNAK ANNYIRA AZ ÜGYÉSZRE. LÉGYSZI SEGÍTSEKI ELŐRE IS KÖSZÖNÖM.

Nem akarlak elkieseríteni, de Sunry tényleg megölte azt a Sith nőt, szóval ha azt akarod hogy kiderüljön az igazság, akkor bizony el kell itéltetned. Amügy meg is lehet menteni, ez azonban elég hosszadalmas folyamat.

HALLUGYE LESZ PANDORA TOMORROW, TOCA RACE DRIVER 2 ÉS JOINT OPERATIONS DEMO A KÖVETKEZŐ DVD-N? CSÖ

Mindhármat megtalálod a DVD-n!

Anglia

1. Far Cry
2. Splinter Cell: Pandora Tomorrow
3. Championship Manager Season 03/04
4. The Sims
5. Battlefield Vietnam
6. Unreal Tournament 2004
7. Counter-Strike: Condition Zero
8. The Sims: Makin' Magic
9. Singles: Flirt up your Life!
10. The Sims: Unleashed

USA

1. Battlefield Vietnam
2. Unreal Tournament 2004
3. Far Cry
4. Counter-Strike: Condition Zero
5. Splinter Cell Pandora Tomorrow
6. Drop!
7. The Sims Deluxe
8. 251 Collector's Edition
9. CSI: Crime Scene
10. Call of Duty

Ausztrália

1. The Sims Deluxe
2. The Sims: Superstar
3. Battlefield Vietnam
4. Far Cry
5. Counter-Strike: Condition Zero
6. The Sims: Unleashed
7. Empires: Dawn of the Modern World
8. Civilization III
9. Unreal Tournament 2004
10. Tom Clancy's Splinter Cell

Fileplanet.com demóletöltés

1. Söldner: Secret Wars multi
2. Painkiller
3. Joint Operations: Typhoon Rising
4. Far Cry
5. Unreal Tournament 2004
6. Dark Horizons: Lore
7. Splinter Cell Pandora Tomorrow multi
8. Halo
9. Splinter Cell: Pandora Tomorrow single
10. ToCA Race Driver 2

Amazon.com (elő)rendelés

1. Far Cry
2. Battlefield Vietnam
3. Unreal Tournament 2004
4. Splinter Cell: Pandora Tomorrow
5. The Sims Deluxe
6. Championship Manager Season 03/04
7. Singles: Flirt up your Life!
8. Painkiller
9. Counter-Strike: Condition Zero
10. Desert Rats vs. Afrika Korps

Jól indult ez a hónap, pontosan úgy, ahogy az egyik legszebb tavaszi hónaphoz illik. Igaz, az április 1-i tréfáknak sokan bedőltek, pedig a Lineage II törpelányai nem lesznek szakállasok, nem kőszül Dark Forces Gold, nem lesz The Sims: Milkin' It kiegészítő, nem lopták el a Doom III forráskódját, ellenben lesz Dawn of War és természetesen Black & White II is...

Szerencsére számos ürvendetés bejelentés is született áprilisban, pedig a nagy durranásokat valószínű mindenki a májusi nagy show-ra, az E3-ra tartogatja. Legyen szép, napsgaras napotok!

Lily

HONLAPAJÁNLO

EA Magyarország – www.hungary.ea.com [cég]

Dragon Empires – www.dragonempires.com [MMORPG]

Chaos League – www.chaosleaguegame.com [RTS-RPG-sport]

Ubisoft – www.ubi.com [cég]

The Settlers – www.thesettlers.com [stratégia]

The Bard's Tale – www.inxile-entertainment.com – [RPG]



XPAND RALLY

Fejlesztő: Techland • Kiadó: Strategy First • Honlap: xr.techland.pl • Megjelenés: ?

Kategória: szimulátor



A rallyjátékok szerelmeseinek a későbbiekben sem lesz lehetőségük unatkozni: bár a műfajban eddig is megannyi nagyszerű program képviseltette magát, az Xpand Rally remélhetően tovább tökéletesíti az eddigieket. A Techland célkitűzése ugyanis, hogy mindenben a legjobbat hozza – legyen szó akár grafikáról, irányításról, játékménetről vagy realitásról. Ennek fényében beépítettek

néhány olyan motívumot is, amelyet korábban rallyjátékokban nem láthattunk. Ezek közé tartozik a pénzért történő versenyzés, vagy az autók, esetleg azok különféle összetevőinek vásárlása. Ezen felül a rendelkezésre álló tér is kitágul: míg korábban a lehetőségek be voltak határolva csak az út, vagy annak közvetlen környezete, addig most kedvünkre száguldhattunk



össze-vissza a terepen – más kérdés, hogy ennek nem biztos, hogy sok értelme van így. Az egyedüli negatív tényező talán, hogy jogi akadályok miatt az Xpand Rally nem tartalmaz semmilyen jól ismert autómárkát sem, de ezért kárpótoljon az a tény, hogy a játékba bekeverülő járgányok így is kísértetiesen hasonlítanak majd az eredetihez.

CHAOS LEAGUE

Fejlesztő: Cyanide • **Kiadó:** Digital Jesters • **Honlap:** www.chaosleaguegame.com
Megjelenés: 2004. nyár • **Kategória:** RTS-RPG-sport

Különös egyvelegnek tűnik a fantasy, a stratégia és a sport?

Aki táblás játékokkal játszik, az tudja, hogy ez sem új a nap alatt, ám ettől még éppoly érdekes lehet. A Chaos League-ben kilenc játékosunk irányításával bármilyen áron át kell juttatnunk majd labdáinkat az ellenfél „végzónájába”. Nincsenek szabályok, így szabálytalanságok sem, tehát bevethető bármilyen trükk és taktika, még ha kicsit brutálisnak tűnik is! Sőt, ha már fantasy, akkor jöhet a mágia is, amit bizony érdemes lesz használni (a változatos palettán támadó- és védővarázslatokat is találhatunk). Csapatunk tagjait 10 faj játékosai közül választhatjuk ki, és versenyzőinkkel több mint 170 varázslatot és képességet vehetünk be a győzelem érdekében!



PACIFIC FIGHTERS

Fejlesztő: 1C Maddox Games • **Kiadó:** UBI Soft • **Honlap:** www.pacific-fighters.com
Megjelenés: 2004. október • **Kategória:** szimulátor



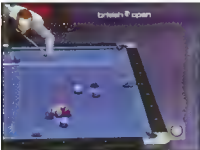
a harcot. A repülhető géptípusok nagy része már szerepelt a Forgotten Battlesben is (P-51, P-40, R-38, Zero), de persze új repülőgépekben sem lesz hiány. Szövedéses részről a Hellcat, a Wildcat és a Corsair már biztos, hogy benne lesz a játékban, de mellettük még olyan típusok is, mint a japán és amerikai zuhanó bombázók, amelyek fontos szerepet játszottak a konfliktusban. Az októberben megjelenő Pacific Fightersnek jó esélye van arra, hogy ugyanolyan sikeres legyen, mint elődje, az IL-2.

Oleg Maddox újra támad: ezúttal a Csendes Óceán térségében. A nagysikerű IL-2 sorozat után az 1C Maddox Games idén ősszel új repülőgép-szimulátorral örvendeztetni meg a rajongókat. Az orosz sztyeppék és Nyugat-Európa után most a Csendes Óceán térségébe helyeződik át az akció. A Pacific Fightersben az amerikai, az angol, az ausztrál és az új-zélandi légierők a japán hadiflotta repülőgép-hordozóival és hatalmas csatahajóival veszik majd fel



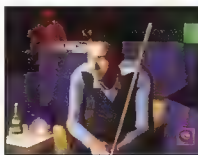
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004

Fejlesztő: Blade Interactive • **Kiadó:** Codemasters • **Honlap:** www.codemasters.co.uk
Kategória: sport • **Megjelenés:** 2004. ősz



Azért kössük fel az alsóneműt, mielőtt asztal mellé állnánk, mivel a programban nagyon fejlett mesterséges intelligencia vezérli a sportág nagyjait, Mark Williamst, John Higginst, vagy a veterán Steve Davist. A játékot ajánljuk a pool rajongóknak is, hisz ez az ágazat is képviselteti magát (8-ball és 9-ball pool).

A televíziós csatornákon szerencsére egyre gyakrabban találkozhatunk a biliárd-jellegű játékok királyával, a snookerrel, mely a Blade Interactive WCS 2004-ének is témája. A PC mellett Xboxra és PS 2-re is készülő programban számos nagy versenyre, így a Világbajnokságra, a European Openre, az Irish Openre, a Regal Masterse, vagy a nemrég véget ért Player's Championshipre is benevezhetünk



RÖVIDEN...

- Majd egy évtizeddel az első rész megjelenése után, várhatóan 2005 nyarára készülő el majd a Carmageddon 3. Reméljük, jóval több lesz egy újabb rókabőrűnél!



- **Hölgyek a Játékokban (Woman In Games)** címmel jelentettek be konferenciát az angliai



Portsmouth Egyetemen. A 2004 júniusában tartandó előadás-sorozaton a legfontosabb témák a következők lesznek:

- hölgyek a videojáték-iparban
- a nők, mint játékosok
- játékok nőknél

Link: www.womaningames.com

- **PC** **FARCRY** Német barátaink ismét igen szigorúan veszik a kiskorúak védelmére íródott szabályokat, hiszen ideiglenesen tiltólistára került a Far Cry Egyesült Államokbeli és brit ver-

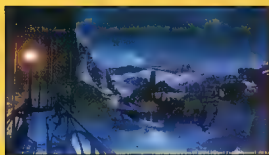


ziója. A határozat a játék német nyelvű változatának megjelenéséig tart, melyre az illetékes német urak biggyeszti rá azt a korhatár-megjelölést, melyet jónak látnak. A német ifjúságvédelmiseknek nem ez az első furcsa húzásuk, hiszen rengeteg játék csak „zöldvérrű” modifikációban kerülhet náluk a boltok polcaira. Hogy ez a végtelen kukacoskodás valóban szükséges-e, arról természetesen vitatkozni lehet, de igazából a választ soha senki nem fogja megtudni...

- A G2 Interactive licenccijgi gondok miatt elállt a Falcon 4 Gold és a Falcon V kiadásától. Úgy tűnik, ezzel lezárult a több mint 10 éves sorozat hivatalos életútja, és már csak a rajongók tartják életben a játékot az olyan, úgynevezett 3rd party kiegészítőkkel, mint a FreeFalcon vagy a SuperPak.

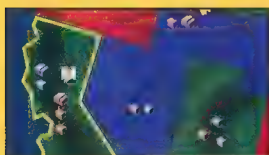


- A Ubisoft bejelentette a Myst sorozat negyedik részét: A Myst IV: Revelation várhatóan még az idén, a karácsonyi szezonban jelenik meg, és a hangulatteremtésben egy Peter Gabriel dal is szerepet játszik majd.
Link: www.mystrevelation.com



- A Revolution Software hamarosan feleleveníti az 1994-ben megjelent Beneath a Steel Sky emlékét, mégpedig az egykori kultusz játék második részének elkészítésével. A játék oldala még nem indult el, de már regisztráltak (www.steel-sky2.com).

- A Stardock politikai szimulátort készít. A The Political Machine várhatóan már júniusban kapható lesz. A programban a játékosok az amerikai politikai helyzet-szimulációban kell, hogy helyt álljanak, feladatuk lesz a kampányok koordinálása mellett a TV show-kban való részvétel is.



- A BioWare cáfolta azokat a pletykákat, miszerint az E3-on bejelentették a Neverwinter Nights második részét. Mint mondták, mivel nem is tervezik a NWN2-t, így nehezen prolongálhatnák a megjelenését. Ha már a Neverwinter Nightsnél tartunk, a modulok közül készül egy, amelyik különösen kedves a szívünknek (GBA-n, nosztalgikus indítatásból a Lily most is ezt nyúzza, pedig már alig lát...), mégpedig az Eye of the Beholder. Érdemes rá odafigyelni!

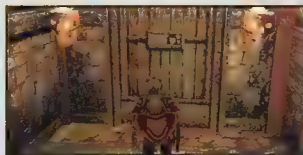
- A BioWare azért nem cáfolta mindent, azt például megerősítette, hogy készül a Star Wars: Knights of the Old Republic II. Sajnos erről egyelőre bővebben nem nyilatkoztak, még.



DUNGEON LORDS

Fejlesztő: Heuristic Park • **Kiadó:** DreamCatcher • **Honlap:** www.dungeonlordsgame.com
Megjelenés: 2004 • **Kategória:** RPG

Kiadóra talált D.W. Bradley (Wizards&Warriors, Wizardry) Dungeon Lords, a játékot Amerikában a DreamCatcher Games adja majd ki, és reméljük, még az idén megjelenik. Örülünk, hogy végre megmozdult valami erre a jó sorsra érdemes RPG-akció keverék körül, már féltünk, hogy „nagy név a fejlesztők közt” ide vagy oda, eltűnik a rengeteg program között!



SHELLSHOCK: NAM '67

Fejlesztő: Guerilla • **Kiadó:** Eidos Interactive • **Honlap:** www.shellshockgame.com
Megjelenés: 2004. június 25. • **Kategória:** akció



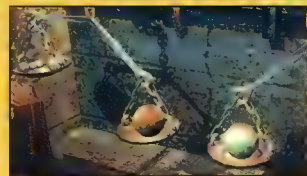
Az amerikai szemmel nézve csúfos kudarcnak számító vietnámi háború talán az USA jelenleg előggé vitatott külpolitikájának köszönhetően újabban egyre több játék alapanyagául szolgál. A most készülő, az Eidos által felkarolt ShellShock: Nam '67 is ezt a sort folytatja, de a változatosság kedvéért ezúttal nem stratégiáról, hanem akciójátékról beszélhetünk. A véres ütközeteket a maga kegyetlen naturalizmusával bemutató anyagot leginkább az olyan filmek inspirálták, mint A szarvasvadász, az Apokalipszis most vagy éppen A szarvasvadász, ami már önmagában is egyértelművé teszi, hogy vérfürdőre kell számítanunk. A fejlesztők a képez hangszírvázával szeretnék a háború egyetlen igaz célját megmutatni – ami a különféle plecsnik és a ranglétrán történő feljebb kapaszkodás helyett valójában nem más, mint az életben maradás. Reméljük, a játékmenet maga is annyira vérpezsdítő lesz, mint az a valóban lenyűgöző grafikáról áruklódó fotók sejtetni engedik!



GOOKA: THE MYSTERY OF JANATRIS

Fejlesztő: Centauri • **Kiadó:** Cenega • **Honlap:** www.cenega.com • **Megjelenés:** 2004. június
Kategória: kaland

A cseh Cenega kladó point & click kalandjátékot jelentett be március végén. A Gooka a hagyományos kalandjátékok jegyeit akcióelemekkel színesíti majd. A programban a játékosok a címadó Gooka nevű karakter bőrébe bújhatnak, aki képes mások elméjébe tekinteni, sőt tetteiket befolyásolni is. E különleges képességére szüksége is lesz, mert Janatrison kezd úrrá lenni a gonoszság, és ez nem kiméli családját sem: felesége súlyos beteg lesz, míg hát elrabolják... A kalandjátékok kedvelői júniusban már kereshetik a játékot a polcokon.



Fejlesztő: Raptor Entertainment • **Kiadó:** ? • **Honlap:** www.raptorentertainment.com

Megjelenés: 7 • Kategória: stratégia



magát: hirtelen ott találja magát a kormány, a katonaság és a maffia keresztüzében.

A Raptor Entertainment új programja tulajdonképpen körökre osztott stratégia-akciójáték, mely azonban nem egyenlő a dogunatormmal: a készítőik olyan pörgős játékmotort ígérnek, melyet elegendő csak az FPS-ekben szokhattunk meg. Bár a történet a fikció, a Raptorban igyekeznek mindent a lehető legrealisabban kivite-



A Codename: Xtreme Forces egykoron titkos-szolgálatnak dolgozó, de mostanra szabad-úszóvá vált főszereplőjét egy kétes hírű szerve-zet veszélyes feladattal bízta meg: raboljon el egy biztonságosan őrzött katonai szállítmányt. Hősünk választása nem létező – kivégre a nem-léges válasz egyenlő a halálos ítélettel – Igent mond, amivel komoly slamasztikába sodorja

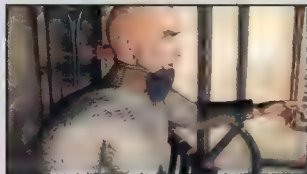


lezni, így például a járművek irányítására öppoly kitüntetett hangsúlyt fektettek, mint a különféle fegyverek használatára. Hogy ennek ellenére a nagyszerűnek ígérkező grafikon kívül a Codename: Xtreme Forces miiben fog kiemelkedni haasonszórú társai közül, arra minden bizonytalán csak a megjelenés után (a dátum egyelőre nem ismert) kapunk választ.

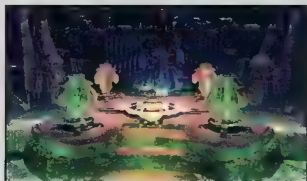
AURA: FATE OF THE AGES

Fejlesztő: Strako-Graphics Inc. • **Kiadó:** The Adventure Company • **Kategória:** kaland

Honlap: www.adventurecompanygames.com • **Megjelenés:** 2004. június 25.



kutatómunkát folytatva felhívjuk rá a felbecsülhetetlen értékű kincsekre. Noha a történet kísértetiesen hasonlít A gyűrűk urára, a kalandjátékokat szériaszámra gyártó The Adventure Company nyáron megjelenő nagy dobása, az Aura: Fate of the Ages azért még tartogathat néhány izgalmas perccel ama játékosok számára, akik inkább a



Egy ősi legenda szerint négy varázserővel bíró gyűrű erőt, hatalmat és halhatatlanságot hoz annak, aki mindegyiket megkaparintja. E kincsekre vetett szemet a játék főhőse is, és mindent elkövet, hogy összegyűjtse őket.

Nincs más dolgunk tehát, mint bejárni négy, egymástól lényegesen eltérő világot, ahol



gondolkodást, mintsem az agyatlan öldöklést részesítik előnyben. Az irányítás klasszikus point-and-click lesz, ami szintén a régi időkét idézi – nem így a grafika, mely azonban már teljes egészében a mai igényeket elégíti ki, így varázslatos, számitógéppel rajzolt tájakat járhatunk be.

RÖVIDEN...

5. születésnapját ünnepelte az EverQuest. Ennek alkalmából 30 napra újraaktívták az összes néhai, már lemondott előfizetést is. A Verant Interactive MMORPG-jében indulása óta 12 millió karakter született, és ezek közül 3 millió kalandozott Norrath-ban az utóbbi fél évben.

A legérdekesebb, az ünnephez kapcsolódó hír, hogy a CDS Books és a SOE megállapodásának köszönhetően hamarosan az EQ világán alapuló R.A. Salvatore regényeket olvashatunk...



- A Grammy-díjas Danny Elfman komponálja majd a Big Blue Box készülő szerepjáték-csoadjának, a Fable-nek a zenéjét. Álljon itt néhány, a zeneszerző nevéhez fűződő cím- és teljesség igénye nélkül: Chicago, Spider Man, Men In Black, Nightmare Before Christmas, Beetlejuice. Jóóóóóóóó lesz!



- Két év után, várhatóan idén ősszel leállnak majd az Earth&Beyond szerverek. Az EA azért szünteti be a sci-fi MMORPG működését, mert szeretnék minden erőjüket a készülő fejlesztéseknek szentelni. A hivatalos "búcsúlevelet" az Earth & Beyond honlapján olvashatjátok.

Link: www.earthandbeyond.ea.com



- Az Activision újabb 32 számot rögzített a True Crime: Streets of L.A. PC-s verziójához. A teljes soundtrack 115 felvételt tartalmaz majd...



RÖVIDEN...

- Több „folytatás” is érkezik; 2004 végén jelenik meg a Need for Speed Underground második része (EA), és még idén nyáron élvezhetjük a Ghost Recon 2-t (Ubisoft) is.



- Bár az online verzió nem hozta a várt sikert, azért a Myst-rajongóknak nem kell elkeseredniük, hiszen To D'ni címmel ingyenes kiegészítő jelent meg az URU Ages Beyond Myst hivatalos oldalán.

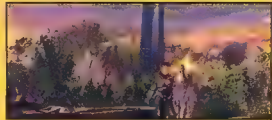


- 2006-ban megjelenő RTS-re kötött egyezséget a Gas Powered Games és az Electronic Arts. A részleteket valószínűleg csak az E3-on osztják majd meg velünk.

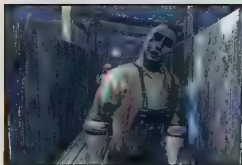
- Valion címmel készíti új szerepjátékát az Altar Interactive. A várhatóan 2005 végén megjelenő program fejlesztői sajtóközleményük szerint az RPG-k evolúciójának következő állapotát kívánják elkészíteni. Úgy legyen!



- **Korcsolyapálya**
World of Warcraft -> 2004 vége
Cleric -> törölve
Beyond Divinity -> április vége
Black 9 -> fagyaszta



BLOODLINE



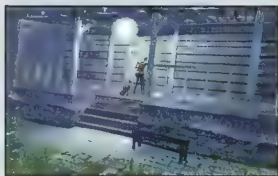
Fejlesztő: Zima Software • **Kiadó:** ?

Honlap: www.bloodline.cz • **Megjelenés:** május

Kategória: akció

A Bloodline nem éppen mai mólós: a fejlesztőmunka 2001 augusztusa óta görögével folyik. A Zima Software-nél először tizenötén kezdtek dolgozni a projekten, az áldásos munka eredményeként mostanra viszont már a tesztelési fázisánál tartanak. A játékot elsősorban a Resident Evil és más klasszikus

horor-játékok inspirálták, mégis többről van szó, mint egyszerű lövöldözősről: a munició lefogasztása mellett a kalandelemek és néhány logikai kihívás sem hiányzik. A 16 darabot számló fegyver-felhozatal között olyan nyálánkságok is szerepelnek, mint a csontvágó gép, a dinamit vagy éppen a sportpuska. Ahogy a cím is mutatja, tocsoghatunk majd a vérben, de ezt az ilyen jellegű alkotásoktól teljes joggal várjuk el. Az viszont igen csak sajnálatos, hogy a hálózati játék lehetőségét teljes egészében kihagyják – erre állítólag a kalandelemek miatt volt szükség. A megjelenésre viszont nem kell sokáig várnunk: ha minden a tervek szerint alakul, a Bloodline akár egy hónapon belül a boltok polcaira kerülhet!



FOLYTATÓDIK A SETTLERS-SOROZAT!

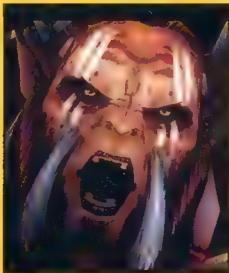
Fejlesztő: BlueByte • **Kiadó:** Ubisoft • **Honlap:** www.thesettlers.com • **Megjelenés:** ismeretlen
Kategória: stratégia



Remek híreket szolgálhatunk azon – talán kissé idősebb – olvasóinknak, akik a Settlers-sorozatot az első részekről kezdve szorgosan tolták, hiszen a BlueByte örömteli bejelentése szerint készül az új rész! A fejlesztők természetesen szennzációs, 3D-s látványvilágot hoztak össze telepeseink számára, ám feltett szándékuk, hogy a „dimenziógyarapodás” ellenére a rajongók ugyanabban a jellegzetes hangulatban részesüljenek, mint a legendás elődökben. Az alapkonceptió tehát ugyanaz marad, a ha más nem, ez már önmagában is garancia a minőségi produkturna. Bővebb információkat előre láthatólag az E3 (nem is olyan messzi) előjvetelével tudunk szállítani nektek.

KOHAN II: KINGS OF WAR

Fejlesztő: TimeGate Studios • **Kiadó:** Take 2 • **Honlap:** www.timegate.com
Megjelenés: 2004. nyár • **Kategória:** RTS



Még a nyáron megjelenik a Kohan sorozat következő darabja, a Kings of War. Bizonyára szinte mindannyian ismeritek ezt a fantasy birodalmon alapuló stratégiát, mely immáron teljes 3D-ben pompázik, és nem csak csodaszép, hanem jó is. Az új részben a többjátékos kihívások mellett 25 egyjátékos pálya is várja majd azokat, akik a háborúk királyává akarnak válni.

A különös fajok (ember, drauga, élőholt, haroun és egy még ismeretlen) nem csupán látványát változtatosságot kínálnak,

hanem a soraikból kiemelkedő, egyedi képességű hősök más és más különleges lehetőséggel szolgálnak a csaták kiemelésének befolyásolására.



VANGUARD: SAGA OF HEROES

Fejlesztő: Sigil Games • **Kiadó:** Microsoft • **Honlap:** www.vanguardsoh.com
Megjelenés: ? • **Kategória:** MMORPG



Kiderült, min fáradoznak a volt EverQuest fejlesztők. Természetesen újabb MMORPG-t készítenek, méghozzá szerintük a múltj harmadik generációjának első gyermekét. (Az első generációt képviseli szerintük a Meridian 59, az Ultima Online vagy az EverQuest, a másodikat a Star Wars Galaxies, az EverQuest II és a World of Warcraft.)

A Vanguard majd ezek hibáiból tanulva lép tovább, ami igen különös bejelentés, hiszen több, általuk 2. generációsának titulált MMORPG még meg sem jelent...

Szintén meglepő, hogy a program kiadója egyelőre az a Microsoft, amelyek a piacfelmérések után visszahívták a fejlesztőket az Asheron's Callot, és leállította a Mythica fejlesztését is.

CAMPAIGNS ON THE DANUBE 1805 & 1809

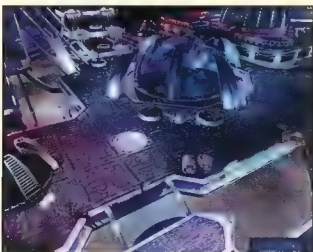
Fejlesztő: Adanac Command • **Kiadó:** Matrix Games • **Honlap:** www.matrixgames.com
Kategória: stratégia • **Megjelenés:** 2004. nyár



Már mindenki nagyon várja a Cossacks legújabb részét, melyben Napóleon háborút vívhatjuk meg, de lehet, hogy a programra a hadvezérhez hasonlóan nem várt ellenfelek is lesznek. Ilyen ellenlábás lehet az Adanac stratégiája, mely a konzulból lett császár háborúinak 1805 és 1809 közé eső szakaszait dolgozza fel. A program az Ulm és Olmutz közötti északcsapásokra koncentrál, seregeinkben pedig a gyalogos és lovas katonák mellett tüzérek, hadimémókők és hadiápos egységek is szerepelnek. A játék különlegessége, hogy nem közvetlenül az egységeknek, hanem azok parancsnokainak adhatjuk ki a kívánt utasításokat reménykedve, hogy a siker nem bukik meg tisztjeink ügyefogyottságán.

COPS 2170: THE POWER OF LAW

Fejlesztő: Mist Land • **Kiadó:** Strategy First • **Honlap:** www.polgame.com • **Kategória:** stratégia • **Megjelenés:** 2004. ősz



A sikerhez vezető út női főszereplőkkel van kövezve – mondta valaki, aki biztos túl sokat játszott a Tomb Raiderrel vagy a NOLF 2-vel. Azért nem mondott nagy zűrzűsége, hisz a Mist Land stratégiájának is egy ifjú rendőrnő, Katrin a főszereplője. Feladata sokak bánatára nem az, hogy elhárítsa főnöke közeledését, hanem hogy semlegesítse azokat a bűnözőket, akik 2170 egy megacégek uralta világ- városát fenyegetik. Tevékenységét küldetés-ekbe szervezve végzi, mely missziókat – bandaháborúk, lázongások, rablás, gyilkosság, gyűjtögetés – több úton is abszolválhatja. A cégek és a bandák elleni harcban több fegyvert és járművet is bevethet, de nem szabad megfeledkeznünk hűségese kollégáiról sem.

LEYLINES

Fejlesztő: Game Thoughts • **Kiadó:** ?
Honlap: www.gamethoughts.com
Kategória: stratégia • **Megjelenés:** hamarosan

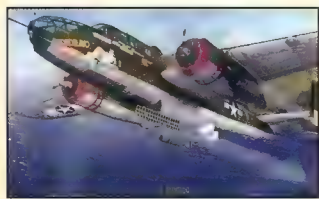
Nehéz lehet egy uralkodó élete, különösen, ha országára hét rivális nemzet koránás fője ácsingózik, ráadásul még barbár hordák is fenyegetik a határokat. Hogy mennyire nehéz a királyok élete, abba magunk is belekóstolhatunk a Game Thoughts körkörös osztott stratégiájában, a Leylinesben. A progí igen összetettnek ígérkezik, hisz a mintegy ötven egységből álló seregek felállítása mellett még országunk vallási élete is nyomja vállunkat, a sikerhez pedig reguláris seregünk fenntartása mellett zsoldosokra és drága hősökre is szükségünk lesz. Természetesen a Leylinesből sem maradt ki a többjátékos mód, és barátainkkal együtt a „hagyományos” utakon kívül mailben is összemérhetjük erőnket.



PACIFIC STORM

Fejlesztő: Lesta Studio • **Kiadó:** Buka Entertainment • **Honlap:** ? • **Megjelenés:** 2005. eleje • **Kategória:** FPS

Igen meggyőző, ám nem forradalmi koncepcióval felvértezett játék készülget a Lesta Studio műhelyében. A valósidejű stratégia a második világháború csendes-óceáni hadszínterén történeteket kívánja reprodukálni, s ha egy kis időre meguntuk a kommandírozást, bármelyik jármű volánja / botkormányá mögé bepattanhatunk, hogy magunk vegyezzük el a piszkos munkát. Természetesen szimulátor fizikát, bonyolultságot és kezelést nem várhatunk, ám egy kis „ereszedelahaajam”-ra tökéletesen alkalmas harci eszközök várnak majd bennünket. A mostanság oly divatos „egységfejlesztés” is jelen lesz ebben az igen ígéretes programban, mely előre láthatóan 2005. elején jelenik majd meg a Buka Entertainment hathatós közreműködésével.



PATHOLOGIC

Fejlesztő: Ice-Pick Lodge • **Kiadó:** Buka Ent.
Honlap: www.buka.com
Kategória: horror-kaland
Megjelenés: 2004 vége

A jó öreg shooterrekhez hasonlóan első személyű nézetből láthatjuk a világot az Ice-Pick és a Buka év végére ígért horror-kalandjátékában, a baljósan csengő című Pathologicban is. A belső nézetből szemlélő világot egy rejtélyes kisváros, Ancient Steppe személyesíti meg, ahol egy titokzatos fertőzésnek köszönhetően lassan már csak a félelem árnyai járják az utcákat. A rejtély felderítéséhez három karakter közül választhatunk, de a paragon hagyott két figurától sem búcsúzunk el, hisz ők NPC-ként jelennek meg a programban időnként kifogva a szöveget a főhős vitorlájából. A Pathologicot legalább háromszor lesz érdemes újrajátszani, mivel a fejlesztők mindhárom karakter számára más és más végzetet találtak ki.



STARSHATTER

Fejlesztő: Destroyer Studios • **Kiadó:** Matrix Games • **Honlap:** www.starshatter.com
Kategória: szimulátor • **Megjelenés:** ősz

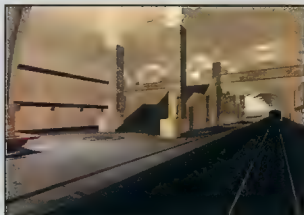
Túl sokat nem panaszkodhatunk a Freelancerre vagy az X2-re, de a nagy űrhajós szimulátorok kora már a múlté. A régi nagy időkét talán nem hozza vissza, viszont kellemes szórakozást ígér az ősszel a Starshatter, melyben egy kis hajó pilótájaként lépünk a végtelen űrbe, de fokozatosan haladva a ranglétrán akár egy hajók tucatjaiból álló flotta parancsnokaként is díszlehetünk a játék végére. Az egyjátékos küldetésorozatok mellett multiplayer térképeket is tartalmazó játék különlegessége, hogy a beépített 3D-s szerkesztő segítségével teljesen egyedi űrhajómodelleket tervezhetünk, melyeket aztán a szintén saját magunk által megálmodott küldetésekben ki is próbálhatunk.



STALIN SUBWAY

Fejlesztő: G5 Software • **Kiadó:** Buka Ent. • **Honlap:** - • **Megjelenés:** 2005. március 25.
Kategória: FPS

Az ötvenes évek Moszkvájába enged betekintést a G5 Software berkeiben készülő Stalin Subway, melyben Gleb Suvorov KGB-ügynök bőrébe bújva kell megakadályoznunk egy szörnyű, politikai indíttatású merényletet. Az FPS története során rengeteg „szigorúan titkos” helyszínrre kényszerülünk belépni, többek között beköszönünk egy földalatti katonai alagútba, valamint virtuális sétát tehetünk a valóságban lemodellezett – és szépségéről máltán híres – moszkvai metróban. A játék megjelenése 2005 első negyedévében várható.

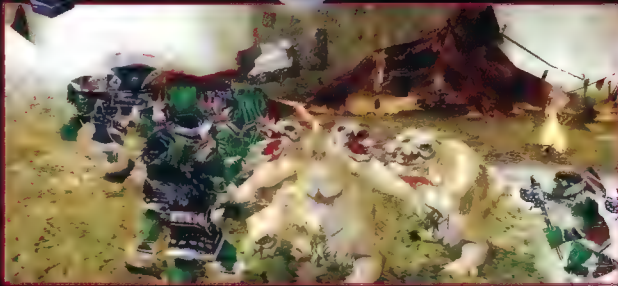


BATTLE MAGES: SIGN OF DARKNESS

Fejlesztő: Targem Games • **Kiadó:** GMX Média • **Honlap:** www.targem.ru
Megjelenés: 2004 vége • **Kategória:** RPG-RTS



Ezer év telt el a Kőosz lordjának és a Rénd seregének megütközése óta, amikor a Battle Mages világában bekövetkezik az újabb kataklizma, és ismét háború sújtja a vidéket. A játékosok négy új hadjáratban próbálhatják meg helyreállítani Daenmor békéjét, s eszközeik tárházában most már felbukkan a sötét mágia is. Ennek megfelelően új fajként nem csak a törpéket, hanem az élőholtakat is üdvözölhetjük majd az orosz fejlesztőcsapat várhatóan év végén megjelenő játékában.





SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II

INFOBOX

Kategória: akció - RTS • Kiadó: Codemasters • Fejlesztő: Best Way • Web: www.codemasters.co.uk



- több mint 100 korhű egység
- 24 küldetés
- élethű mozgás

Vannak olyan párosítások, amelyek bármilyen külső körülménytől függetlenül szinte biztos roppogós, keményvalutával töltik meg a kiadók éhes bankszámláit. Ha egy CD dobozán szerepelnek a következő, vagy ezekhez hasonló szavak, mint: Panzer, Blitzkrieg, World War II, Afrika Korps; és közvetlenül mellettük egy másik kifejezés: „3D Real Time Strategy”, akkor a dobozban akár már zanzásított kinal rumbatók is lehet, a második világháborús téma fanatikus rajongói amúgy is gondoskodnak róla, hogy az első ránézésre merésznek tűnő vállalkozás legalább nullszaldósra jöjjön ki. Nem meglepő hát, hogy a Codemasters is úgy döntött, idén nyáron megörvendezteti egy ilyenforma dobozzal a már említett fogyasztói kört.

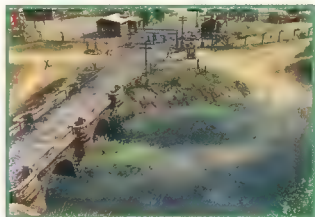
A dobozban a Soldiers: Heroes of World War II felírat fog diszelegni, ami pedig benne lesz, azt a készítő a legtöbb esetben egyfajta RPG- és akcióelemekkel megizmosított Commandoshoz hasonlítja, melyben kis létszámú alakulatokat kell vezényelnünk a három, Európa csatamezőit felelevenítő hadjáratban. A legjelentősebb újítás, amelyhez a legvérmesebb reményeket fűzik a Codemastersnél a direct control funkció bevezetése, amely lehetővé teszi – amellet, hogy alakulatszinten irányítsuk beosztottjainkat – a közvetlen irányítást is egy-egy szívünkhez közel álló egységünk felett. Ilyenkor számtalan új lehetőséggel leszünk gazdagabbak. Egy mesterlövész bórbe bújva például, Clint Eastwoodot megszegeyítő mutatóvannal lehetjük le a sasokat mit sem sejtő célpontunk fejeiről, vagy az éppen felénk igyekvő járművek abroncsait lyuggathatjuk laposra. Az efféle akciók végrehajtását a játék realisztikus ballisztikai számításokat végző, ki-

finomult fizikája segíti majd. A játék másik erősségének grafikai megvalósítása ígérkezik. A részletesen kidolgozott és teljesen lerombolható környezet mellett a négy játszható nemzet (Egyesült Államok, Nagy-Britannia, Szovjetunió, Németország) oldalán több mint száz korhű harceszköz kap majd helyet a Soldiersben, melyek mozgását és sebződését az ukrán programozók igyekeznek a lehető legélethűbbre kreálni. A többi ígért többnyire megegyezik az összes, a jövőben megjelenő valós idejű stratégia: játék FAQ menüpontjánál foglaltakkal. Az AI például természetesen dinamikusan, hadmozdulatainkhoz igazodva támad, illetve védekezik, ahova kell, erősítést küld, illetve visszavonul a szorult helyzetekből. Ez utóbbiból nagyjából annyi szokott megvalósulni, hogy a fegyvertelen oldalkocsis motorkerékpár valóban eliszkol egy komolyabb páncélos szíre lépése esetén, ellenben a kézfegyverekkel felszerelt lövészekkel, akik racionálisan gondolkodó mesterséges intelligencia ide, vagy oda, elképesztő önfeledlőságról tesznek tanúbizonyságot, miközben az utolsó szálig lekaszálják őket. De ne legyünk rosszmrájúak,

hátla most az egyszer valóban sikerül valami reálisabb alkotni ezen a téren.

A fejlesztők biztosak benne, hogy játéuk részletgazdag és eleven háromdimenziós grafikkájával, valamint lineáritástól mentes, fordulatos játékmenetével stabil pozíciót harcol majd ki magának a konkurens programok tömegében. Nos, meg kell hagyni, a program valóban ígértesnek tűnik, hogy mi kerekedik ki belőle, azt még idén nyáron megtudjuk.

SE





Itt még nagyoknak és sebezhetetlennek éreztük magunkat...



...itt viszont már kicsinek és törekenynek számítottunk.

ARMIES OF EXIGO

INFOBOX

Kategória: RTS • Kiadó: Electronic Arts • Fejlesztő: Black Hole Games • Web: www.blackholegames.com



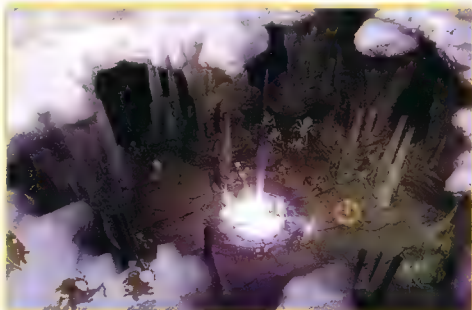
- Három játszható faj
- Többszintes pályák
- Magyar nyelvű RTS

Magyar játékról mindig is öröm volt hírt adni, különösen akkor, ha az olyan ígéretes, mint az Armies of Exigo. A Black Hole Games fejlesztői által tartott sajtótájékoztató egy budapesti hotel konferenciatermében zajlott, ahol az offline és az online szaksajtó képviselői nyerhettek bepillantást a fejlesztés jelenlegi helyzetébe. Örömmel jelenthetjük, hogy az Exigo igen jól áll, az ígéretek szerint április végére elérlik az alfa állapotot. Ezután már csak a több hónapos bétatesztelés marad hátra, és ha az églek is úgy akarják, akkor szeptember 10-ére a boltokba is kerülhet az első olyan hazai fejlesztésű játék, mely mögött az Electronic Arts áll. Ezt a dátumot szigorúan tartanuk kell, hiszen november közepén jön az EA karácsonyi zászlóshajója a Battle for Middle-Earth, ez a két játék nem ütheti egymást időben.

„Jobb animációt, mint a Blizzard!” A sajtótájékoztató első részében ismét megnézhettük az Armies of Exigo intróját, mely láttán egyből a Warcraft III bevezető képsorai jutottak eszembe. Ugyanaz a komor, fémpáncélba öltözött lovag, ugyanaz a vicsgörgő, kegyelmet nem ismerő ork harcos. A fejlesztők mindenkit siettek megnyugtatni, hogy szó sincs Warcraft-klónozásról, ők mindenképpen jobb átvezető animációkat szeretnének készíteni az Exigóhoz, mint a Blizzard. Legnagyobb előnyüket a filmes technikák alkalmazásában látják (lassítások, gyors, meghökkentő vágások, különleges kameraállások). Tapasztalt játékosok azonban tudják, hogy ezek az animációk nagyon látványosak, de amennyiben nem párosulnak kiváló játékmennel, akkor bizony gyorsan feledésbe merülnek.

a fő hangsúly. Ez persze nem jelenti azt, hogy ne lennének ilyenek, csak éppen nem ők lesznek a középpontban. A Warcraftban csak a hősök vehettek fel varázstárgyakat, az Exigóban viszont bármelyik karakter. Tapasztalati pontokat is egyformán kap minden egység, mindenkinek lehetősége nyílik a

Három faj, három hadjárat! A fejlesztők meglátása szerint a mostanában megjelent valós idejű stratégiák túl sok kritériumnak akarnak egyszerre megfelelni. Szinte minden RTS hősökzpontú, tömve van szerepjáték-elemekkel, sőt némelyikben fejtörők nehezítik meg a játékosok életét. Az Armies of Exigo visszatér az alapokhoz, inkább a hagyományos RTS-ek elemeiből építkezik. A Warcraft III-mal ellentétben itt nem a hősökre helyeződik

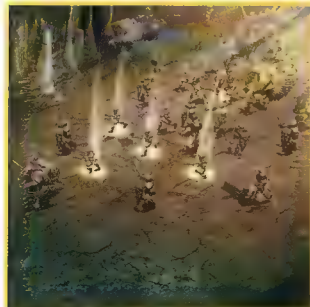




szintlépésre. A játékegyensúly megőrzésének érdekében a tapasztalt egységek (néhány különleges pálya kivételével) nem vihetők át a következő pályára, és a megszerzett technológiát megtartadjuk.

Az Exigóban három egymástól teljesen eltérő faj csatározik egymással. Az emberek a klasszikus fantasy történetekből ismert pozitív karakterekkel rendelkeznek; tünde ljaszok, törp harcosok, ember lovagok és gnóm feltalálók erősítik a soraikat. A varázstudók a fehérmágia gyakorlásában jeleskednek, inkább a gyógyító és a védekező varázslatokban járatosak. Legfőbb ellenlábasaik a fenevadak, az ő hadseregükben orkokat, goblinokat, ográkat és óriásokat találunk. Sámánjaik és boszorkánymesterei a természetmágiát gyakorolják meglehetősen intenzíven. A harmadik faj neve Failyen (más létszírről jött teremtmények), ők mélyen a föld alatt élnek, a fekete mágiát imadják, és csak a játék középtől kezdve fedik fel kilétüket. A történet szerint az emberek és a fenevadak már jó ideje háborúban állnak egymással, de egyik sem bírt a másik fölül kerekedni. A harmadik nép megjelenése azonban felborította a kényes egyensúlyt, sőt úgy néz ki, amennyiben a bukkott népek sikerül megszereznie a föld mélyén lévő nagy erejű varázstárgyat, úgy az emberek és a fenevadak napjai meg vannak számlálva.

Föld felett és föld alatt. Túlsgóosan is szembetűnő volt a hasonlóság a Warcraft III-mal (még a kezelőfelület elrendezése is megegyezett), így



kellett egy olyan lényeges eltérési pont, mely kiemeli az Exigót a klónok tömegéből. A fejlesztők a megoldást a kétszintes pályákban találták meg, ezzel az elgondolással eddig még valós idejű stratégiában nem találkoztunk. A felszín és a földalatti üregek egymással összeköttetésben állnak. A fenti vízesések lefolynak a mélybe, ott

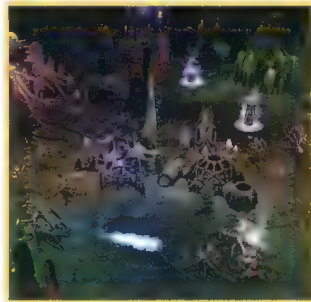
szelejd földalatti pataként folytatják útjukat, az óriási fák gyökérzete behálózza a barlang mennyezetét, a vulkánok füstje apró krátereken keresztül emelkedik a magasba. A természetes lejáratok mellett minden nép képes mesterséges aknákat is fúrni, ezeken keresztül lehet megközelíteni a veszélyes barlangrendszereket. A küldetések nagy részében egyáltalán nem kötelező felderíteni ezeket a járatokat, de aki eléggé bátor és kitartó, az remek varázstárgyakra és mesés gazdagságra tehet szert. Várostromkor például hiába semmisítjük meg az egyetlen folyón átívelő hidat (a terep formálható, a tornyok, a váralka a hidak lerombolhatók, az erdők felgyújthatók...), az ellenfél ostromgépei a távolból folyamatosan bombázzák a várost. A felszínen lehetlenség keresztül törni az ostromgyűrűn, de a föld alatt egy maroknyi elszánt lovag észrevétel nélkül az ellenség hátába tud kerülni, felgyújtja az ostromgépeket és kis szencével még az erősítés érkezése előtt elmenekülhet.

Grafika, MI és egyéb állatságok. A fejlesztők által készített motornak nincs szégyenkeznivalója, megállja a helyét a mostani felhozatalban. A képernyő tetszés szerint körbeforgatható, de a rákó-

zellést eléggé behatárolták, nem szeretnék volna, ha csak egy paca látszódik a szépen kidolgozott modellből. A gépigényről illetően meglehetősen optimistán nyilatkoztak, szerintük 1 GHz-es processzor, 256 MB RAM és egy középkategóriás videokártya már elegendő lesz. Arra azért nagyon kíváncsi leszek, hogy a 200 fős óriási csatákban mit bír majd ez a konfiguráció.

Külön bemutatni keretében lett szemléltetve az időjárás (eső, szél), a fizikai rendszer (az óriások egyetlen porlőycsapással messzire replik az ellenfeleket) és a varázslatrendszer (tűzlabdák, mesterséges napfogatkozás...).

A kétszintes pályarendszer egyik óriási buktatója az egységek pályakeresési algoritmus. A fejlesztők szerint ez a rész 100%-ban elkészült, és még őket is meglepte, mennyire ügyesen keresik meg a legrövidebb utat az egységek. Nagyon büszkék



a mesterséges intelligenciára is, egy ügyesen megírt algoritmus segítségével összeengedték az Exigót az Age of Kings MI-jével. Az eredmény megdöbbentő volt, az Exigo alig 20 perc alatt lealázta az egyik legnépszerűbb RTS-t.

A három hadjárat 30-35 küldetésre tagolódik, ez hozzávetőlegesen 35 óra tiszta játékidőt jelent. Nem hanyagolták el a többjátékos részt sem, de ebben a stádiumban a fiúk még nagyon szűkszavúan nyilatkoztak erről a részről. Az elképzelések szerint lesz játszható demó, de csak a játék megjelenésével egy időben. Magyar nyelvű változat nagyon jók az esélyek, a szoros határidő miatt azonban a fejlesztők nem merték biztosra mondani.

Végezetül. A csapat jelenleg teljes erőbedobással készül a májusi E3-ra, ahol az EA standon mutatják be a nagyközönségnek a játékot. Ezután már csak három hónapjuk marad a befejezésre, mivel augusztus közepén már aranyelmezzel kell rendelkezniük ehhez a rendkívül szoros határidő betartásához. Nem irigylem őket, ez nagyon húzós nyári lesz, de amennyiben sikerül tartaniuk a határidőt, és valóra váltják az elképzeléseiket, minden esélyük megvan arra, hogy siker legyen a játékból. Szurkoljunk nekik!

Battle for Middle-Earth

A karácsonyi stratégiai szektor elsőszámú esélyese vitathatatlanul a Battle for Middle-Earth lesz. A C&C Generalsban debütált SAGE motor elképesztő minőségben kelti életre Középföldé teremtményeit. Nem szabad azonban megfeledkeznünk arról, hogy az Exigo és a Battle for Middle-Earth teljesen eltérő koncepcióra épít: míg az Exigo inkább a hagyományos aranygyűjtős-építés-kiképzős vonalat erősíti, addig a Battle for Middle-Earth-ben adott nagyságú és összetételű sereget kell győzelemre vezetnünk minimális építkezés és erőforrásigény mellett. Jól látszik, hogy az EA nem szívesen tér le a jól bevált „akció-RTS” útvonalról, ami olyan szépen bejött nekik a C&C Generalsban és a Zero Hourban. A Battle for Middle-Earth ráadásul igen komolyan támaszkodik a trilógiából megismert és megszereltetett hősökre (Aragorn, Legolas, Gimli, Gandalf, Szarumán stb.). Itt ott kapják a főszerepet.



CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

INFOBOX

Kategória: horror-FPS • Kiadó: Bethesda Softworks • Fejlesztő: Headfirst Productions • Web: www.callofcthulhu.com



Külföldi kiadás
Egyedi bemutatók
Cthulhu-mítosz

Mikor a Howard Phillips Lovecraft nevű sci-fi író 1926 nyarán kiadta *Call of Cthulhu* címre keresztelt regényét, minden valószínűség szerint meg sem fordult agytekerével, hogy művét szinte egy teljes évszázaddal később is óriási tisztelet és rajongás övezi majd. A huszadik század elején-közepén játszódó történettel ugyanis olyan világot teremtett, melyben szinte minden jelen van, ami kellemes borzongást, jóleső rettegést nyújt az olvasóknak. A finnugor nyelvhez szokott ajkaink számára kissé kimondhatatlan Cthulhu-publikáció sem kerülhetne el sorsát, hiszen azóta rengeteg film, könyv és játék jelent meg, melyek cselekménye Lovecraft sajátos univerzumában kapott helyet.

A föld sötét zugai.

Jack Walters 1890-ben látta meg a napvilágot Bostonban, a már gyermekkorában

embert próbáló lelki viszontagságokon kellett átélnie, hiszen apja alkoholista szerencsejátékos volt, aki természetesen a legnagyobb ivón tett feleséget és három gyermeke sorsára, jövőjére. Volt azonban egy pont, hol a remek attitűddel büszkélkedhető úr, növekvő adósságaiból nem látott kiutat, és inkább saját kezével vetett véget dicseltlen életének. Miután Jack 16 évesen anyját is elvesztette, a „hajléktalan arvagerek” alternatíva nem jelentett túlzottan kecsesítő jövőképet számára, így – kissé felfelé kerekítve életkorát a jelenikezési lapokon – beállt rendőrnök. Tisztelegéssel szolgált, míg egy nap egy külvárosi kúnához szolgáltotta kötelessége, ahol kollegái később borzalmas állapotban találták rá: teste valamiféle lény borzalmas haragjának nyomait viselte magán, és a sokkos állapotban lévő férfi egyetlen,

érthetetlen szót motyogott csak.

A szörnyű éjszaka természetesen igencsak megviselte hőstünket, aki kivált a rend őreinek kötelezőből, s hat teljes évbe telt, míg fizikailag és szellemileg is teljesen felépült a rejtélyes támadás okoz-

**DVD
ROM**

- Javitás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Végtelen



ta sebekből. A rémképektől és a borzalmas álmoktól azonban továbbra sem szabadult, így saját nyomozóirodát alapított, s csak olyan esetekkel foglalkozott, melyek – saját meglátása szerint – valamiféle kapcsolatban lehettek a vele történetekkel. Maga sem gondolta volna, mennyire belenyúl a sűrűjébe, amikor rábólintott egy bűntudatos elűnéséről szóló ügyre, és sebtiben elindult Innsmouth-ba...

Mi is ez? Ez a fantasztikusan kreatív kerettörténet – melyhez a tökéletesség érdekében csupán pár eskálódó Berényit és szorgosan sertepertelő Magdi néni kellene hozzácsapni – a Headfirst Productions boszorkányüstiében rotyogó, *Dark Corners of the Earth* címre keresztelt horror bevezetőjeként íródott, melyet legkorábban összes telepítettünk fel kedvenc masinánkra. Jack barátunkkal rengeteg erőszakos és ijesztő jelenetnek leszünk tanúi Innsmouth városában, és semmi garancia sincs arra, hogy a történet végére érve minden kérdésünkre választ kapunk. Fő-

hősünket first person nézőpontból terelegethetjük az idegen lények tömkelege közt, ám ne higgyük, hogy a Serious Sam-féle agyatlán shotgunozás (mely jelen esetben inkább Tommygunozásként realizálódhat) céliravezető módszer a túlélés érdekében: a lopakodás az életben maradás egyik legfontosabb essen-cijája, így fegyverünk mellett az árnyékok és a sötét zugok is szövetségeseinkké magasztalódnak. Ne sajnáljunk azonban Thief vagy Splinter Cell-szerű cselezgetésre, ugyanis a fejlesztők az akciódúságot és a dinamizmust legalább annyira fontos szempont-nak tartják, mint a logikázást.



Nacipiskítás. A játék – FPS művolta el-lenére – a tervek sze-rint igencsak próbára teszi majd zárójzmaink

strapabíráását, hiszen az idegen lények a legvárati-nabb helyekről huppannak majd a nyakunkba – ter-mészetesen a legvárati-nabb időpontokban. E fokozatos pszichikai terhet nem csak a játékos, de maga a főhős is kissé nehezen viseli, és időnként bi-zony elpattan a képzeletbeli húr: az irányítás ki-csúszhat a kezünk közül, míg Jack – amilyen ma-gyar focista módjára – pánikszzerűen csapok és lö, amerre csak lát. Ez a jelenség sem lehet túlzottan kellemes, ám a hallucinációknak és a kényszerkép-zeteknek hála – melyek mind-mind a paranoiára és a rettegetésre vezethetők vissza – sokszor a saját sze-münknek, illetve tüdünknek sem lehetünk.



A találás. Nagy igazság, hogy a remek tartalom me-gfelelő körítés nélkül kevés az üd-vösséghez, és a Headfirst szakemberei mindent megtes-zenek, hogy Lovecraft világát a lehető legautentikusabban lás-suk viszont monitorjainkon. Ka-lendunk során rengeteg hely-szint barangolhatunk be, ám természetesen mindenütt a sötétség vagy a féltelmű domi-nál, s az

ilyen környezetet hangulatossá (illetve jelen esetben féltelmé-ssé) varázsoló fényeffektetek minél tökéletesebb kidolgozá-sára a fejlesztők különösen nagy hangsúlyt fektettek. A gyertyák, a fáklyák, a gázlámpák gyenge, kissé pisálkáló fé-nye, a táncoló, valós időben számolt árnyékok mind-mind



A főhős pszichikai leépülésének nyomon kö-vethetése mindenképp érdekes és többé-ke-vésbé eredeti koncepció.

hozzájárulnak a sarki patolyat pénzügyi felvirá-g-záshoz. A minél inkább penetráló élmény érdeké-ben a készítőik nemes egyszerűséggel kiszedték az egészségünket, löszerkészletünket százezer for-mában elénk táoló kijelzőket (HUD), így azokról egy, elegendő tisztázatlan metódus során nyerhetünk információt. Elfelejtethetjük továbbá a sarkokon el-szört egészség-csomagokat, itt bizony minden ha-rapásnak, horzsolásnak vagy vágásnak igen hoz-szú ideig nyögögetjük következményeit – már csak ezért sem célszerű fejletlenül nekirentani a rossz-ar-cu szörnyetegeknek. Mivel a cselekmény az 1920-as években játszódik, természetesen a kornak megfelelő lő- és közelharc fegyverekkel szerelkez-hetünk fel annak érdekében, hogy életünk ne egy idegen létforma emésztőrend-szerében végződjön.

Konklúzió. Nemképp gond-ban lennék, ha valaki hírtelen elém pattanna, és felszólítana, prognosztizáljam a Dark Cor-ners of the Earth jövőjét, piaci fogadtatását. A főhős pszichikai leépülésének nyomon követhetése mindenképp érdekes és többé-kevésbé eredeti koncepció, ám kétféle, hogy ennyi elég lenne az üdvösséghez abban a kilezgett versengésben, melyet játékiparnak hívunk. A grafika

szép, de nem kiemelkedő, főleg, ha az idei év elő-vendő nagygűyúrára gondolunk, s a többi „egyed” vonást is mind-mind láttuk már korábban. Márpedig igazán átütő, visszhangos siker manapság szinte kizárólag eredeti és kreatív ötletek ragyogó megva-lósításával lehet elérni, hiszen a játékos kedvű fiatal-
lok (vagy öregek, kinek hogy tetszik) többsége, igazán megérzi, ha hűlyére veszik, vagy éppen ron-gyos, ezredszor lenyűgözött rókabőr kívánnak ráuk-málni. Valamikor a falevelek lehullta után tehát meglátjuk, hogy ez az ambiciózus csapat tudott-e H.P. Lovecraft nevéhez méltó produktummal előrukkolni, és vá-laszt kaphatunk arra is, miként sikerült a fentebb leírt „ötletek” implementálá-sa. Addig is reméljük a legjobbakat.

GRUFI

Howard Philips Lovecraft



A „fikció” műlel megteremtőjének tartott Lovecraft 1890. augusztus 20-án látta meg a napvilágot Rhode Islanden. Apját – aki vándorkereskedőként tettege min-dennapjait – igen fiatalon elvesz-tette: alig töltötte be nyolcadik életévét, mikor szere-tett és tisztelt példaképe idegösszeroppanást ka-pott, s pár hétre rá egy kórházban elhunyt. E ször-nyű tragédia egész további életére rányomta bélye-gét, és talán költészetének, illetve irodalmának kissé komor hangvételre is ennek tudható be.

Igaz csodagyerekként számított: két évesen már föl-teményeket azavalt, egy évre rá már tökéletesen ol-vasott, és hatodik életévét beöltöve kisebb története-
ket is írt – természetesen ekkor még csak saját szó-rakoztatására. 1928 nyarán jelent meg a Call of Cthulhu, mely egyedülálló világával és azokra ható-
an borzongató elbeszélési módjával rövid időn belül igen nagy népszerűségre tett szert. Bár Lovecraft el-is-mert költő lett (magát mindig inkább költőnek, minsem írónak nevezte), a boldogság sajnos az ő életét sem aranyozta be sokszor. Egy közeli barát ö-n-gyikossága felett érzett szomorúsága az amúgy is sokat betegeskedő poéta egészségi állapotát tovább ron-totta, és 1937. március 15-én a rák okozta fájdal-makra végül könyöröltes gyógyírt jelentett a halál, mely a Jane Brown Memorial kórházban érte utol.



JADE EMPIRE

INFOBOX

Kategória: RPG • Kiadó: Microsoft • Fejlesztő: Bioware • Web: jade.bioware.com



- Szerepjáték harcművészeti háttérrel
- 30 különböző harci stílus
- A KOTOR grafikus motor továbbfejlesztett változata

A Blizzard mellett talán a BioWare az egyetlen olyan fejlesztőcsapat, amelyik az utóbbi néhány évben csak kasszasikert hozó játékokat fejlesztett. A szerepjátékosok még ma is tódrre borulva imádják a Baldur's Gate sorozatot és annak kiegészítőit, a Neverwinter Nights eposzt és a tavalyi év legjobb RPG-jének kikiáltott Knights of the Old Republicot. Ebben az iparágban azonban nem lehet megpihenni a babérokon (ezt egyedül a Duke Nukem Forever fejlesztői tehetik meg), minden évben elő kell rukkolni valami igazán ütős fejlesztéssel. 2004-ben a Jade Empire-ön a sor, hogy felkapaszkodjon a szerepjáték-eladások toplistájára, és valljuk be őszintén, a BioWare múltját ismerve, erre minden esélyük megvan.

Mesék az ősi Kínából. A Jade Empire főszereplője frissen végzett a vidék egyik neves harcművészeti iskolájában, de tudja jól, hogy az igazi kihívások még csak most kezdődnek. A biztonságos iskola falai között védve volt minden-

hozhatunk elő, ezeket persze először meg kell tanulnunk valakitől (mestertől vagy ellenféltől). A fegyveres harcban kiemelt szerepet kapnak a hagyományos kínai fegyverek (kardok, lándzsák stb.), de

nem fognak hiányozni az olyan különleges játékszerek sem, mint mondjuk az alabárd vagy a mezei szék. A három stílus közül egyértelműen a mágikus támadások tűnnek a leghatékonyabbnak, itt olyan nyálákságokat vehetünk be, mint mondjuk a tűlabda, a villám vagy az alakváltás.

Harc közben a legyőzött szörnyetek lelkét fogságba ejthetjük, majd megfelelő mennyiségű varázserő felhasználásával felvehetjük a szörnyeteg alakját. Közel 20 teremtmény borbéba bújhatunk be, ezek között lesznek madarak, vadállatok, de kis szerencsével kisebb főellenfelek alakját is felvehetjük.

A karakter fejlesztése teljes egészében ránk lesz bízva, de azt nem árt észben tartani, hogy csak akkor lehetünk sikeresek harc közben, ha keverjük a stílusokat, és kombókat hozunk létre. Roppant látványos és elegáns megoldás, amikor az ellenfelet mágiával kővé változtatjuk, majd egy erőteljes ütéssel darabokra robbantjuk a magatehetetlen testeket. Minden mozgásnak megvan a maga gyenge és erős oldala, a feladatunk

tól, de a kapun kívül meg kell küzdenie az ismeretlennel. A környéken egyre gyakoribbak a természetfeletti jelenések, a kisebb településeket naponta érik támadások. A halálra rémült falusiak ártó szellemekről, kísértetekről és szörnyekről zagyválnak, ennek a rejtélynek a megoldása lesz az első feladatu-

Koncentráljunk a harcra! Míg a KOTOR-ban a fénykardokkal vívott harcok álltak a középpontban, a Jade Empire inkább a 30 különböző küzdőstílusra koncentrált. Ezeket a stílusokat három fő csoportra oszthatjuk be: pusztakezes küzdelem, fegyveres harc, mágikus támadások. A pusztakezes küzdelemben olyan ismert technikákat sajátíthatunk el, mint mondjuk a daru, a fűzfa vagy a százlábú stílus. Technikánként hét-hét mozgást



- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vegetárián

Lesz PC-s verzió? Lesz PC-verzió!

A hivatalos közlemények szerint a Jade Empire Xbox exkluzív játékként fog debütálni valamikor 2004 végén. A BioWare egyik frontembere, Greg Zeschuk azonban elszóla magát, szerinte egyáltalán nem elképzelhetetlen a PC-s verzió sem. Az esetet követő villámgyors cáfolatok azonban meglehetősen érdekesek voltak. Ezek szerint jelen pillanatban az sincs PC-s fejlesztéséről, a közel 70 főtől álló csapat csak és kizárólag a konzolváltozatot dolgozik. Mint ismeretes, a játék kiadója a Microsoft, ők nagyon jól állnak a PC témához. Velük csak az a gond, hogy az Xbox megjelenés után csak bizonyos idő elteltével adnak zöld utat a PC-snek. Jó hír viszont, hogy a BioWare másik titkos projektje alapból PC-s lesz, erről az E3 után tudunk majd többet mondani



karakteri. Az egészség mutatja meg, mekkora mennyiségű sebzést képes a karakter elviselni harc közben, ez határozza meg az életterejét. A koncentrációs képesség arra lesz jó, hogy harc közben a karakter át tudja állítani a belső óráját így lassítva le a külvilágot. A chi lesz a varázserőnk, ebből gyógyíthatjuk a sebeinket, és hozhatjuk elő a különböző varázsiatokat. A játék közben lehető-

vátoztatni, erre a legalkalmasabb eszköz a karakterként egyedí sárkány amulett. Ebben különböző ékköveket pakolhatunk be, melyek a tulajdonságainkat, harci stílusainkat vagy képességeinket erősítik. Nagyon úgy néz ki, hogy az amulett fogja betölteni a fantasy szerepjátékok varázstárgyait. Ékköveket a legyőzött ellenfelektől zsákmányolhatunk, küldetések teljesítéséért kaphatunk, de akár megvásárolhatjuk a sarki boltban is.



az, hogy ezeket minél jobban kihasználjuk, valamint kiválasszuk, melyik szörny ellen melyik harcmódot érdemes erőltetni. A KOTOR-hoz hasonlóan itt is bármikor megállíthatjuk a harcot, így elegendő időnk lesz átgondolni a stratégiánkat, és kiválasztani a megfelelő harci stílust.

Karakterfejlődés BioWare módra.

Ahogy azt a szerepjátékokban megszokhattuk már, a Jade Empire is a karaktergenerálással indít. Ez az a pont, ahol a kezdő játékosok először meghatároznak, ennek elkerülése végett került be hét, előre legenerált karakter a játékba. Az igazi profik persze nem lépnek a könnyű útra, belevetik magukat a karaktergenerálás hosszú, de szép folyamatába. Saját magunk alakíthatjuk ki a főszereplő kinézetét, hangját és harci stílusát. Összesen három elsődleges tulajdonság jellemzi a karakterünket (body, mind, spirit), ezek alakítják ki a másodlagos tulajdonságokat (health, focus, chi), de befolyásolják a kapcsolatunkat az NPC-vel is. A magas body értékkel rendelkező karakter megfélemlíti, míg a magas mind értékkel rendelkező egyén inkább meggyőzi a vonakodó



ségünk lesz ezeket a tulajdonságokat meg-

Akcio vagy RPG? Az első hírfoszlányok és képek megjelenése után még bíztam benne, hogy a KOTOR-hoz hasonló szerepjátékot kapunk. Saj-





nos azóta rá kellett döbennem, hogy itt bizony kökemény akciójátékról lesz szó, melybe nagyon komoly szerepjátékelemek is bekerültek. Szó sincs csapat alapú harcrendszerről, nem lesznek toborozható NPC-k (pedig a KOTOR-1 ez a rész tette igazán naggyá). Menet közben számos ügynök csapódik hozzánk, ezeket nekünk kell különbözö küldetésekre elküldenünk. Alaposan meg kell azonban fontolnunk, hogy melyik karaktert milyen feladatra jelöljük ki. Egyáltalán nem biztos, hogy az izomgép harcos tökéletesen megoldja a kifinomult diplomáciai érzéket igénylő feladatot.

A küzdelmek végkimenetele jókészt a mi ügyességünkön múlik, nem pedig a csapat összehozottságán és a taktikán. Harc közben ide-oda ugrálunk, elgurulunk az ellenfelek támadásai elől és védekezünk, a stratégiai rész kimerül abban, hogy kiválasztjuk a szörnyek ellen leginkább megfelelő taktikát (lesznek olyan szörnyek, melyek ellen bizonyos támadástípus hatástalan). Nem lesz hiány főellenfelek-

ben sem, itt igazán látványos megoldásokkal találkozhatunk. A GDC-n (Game Developer Conference) bemutatott demóban egy óriási békaszörny ellen kellett küzdenünk. Emberi alakban esélyünk sem volt ellene, de ha felvettük egy korábban megölt főellenfél démonalakját, ak-

szűrőcsabarna árnyalatai után (Manaán, Taris, Tatooine...) felüdülést jelentenek a színpompás, buján zöldellő dzsungeliek és a csodás tibeti templomnegyed a hóesésben. A hőpályák mozgása

a szél irányának megfelelően változik, az égen lévő felhők méltóságteljesen lebegnek tova, a fák lombjai hajladoznak a szélben, a napsugarak utat törnek a felhőkön keresztül, a karakterek ruhája lebeg a szélben futás közben, és még sorolhatnám tovább az egyedi megoldásokat. Komolyabb sérülések esetén a karakter alig tud járni, az egyik karját maga elé szorítja, úgy botladozik tovább (ugyanazt a megoldást láthattuk a KOTOR-ban is). A játék itt is bármikor megállítható, körbeforgathatjuk a kamerát, küzdő stílust válthatunk, és parancsokat adhatunk ki. Menet közben bármikor menthetünk, nem lesznek idgesítően nehezen elérhető mentéspontok. Egy egészen polás fizikai motor is helyet kapott a Jade Empire-ben, a tűzlabda becsapódása után az ellenfél hátrátántorodik, sőt az időlassítást kihatásnáva ügyesen időzített kardcsapásokkal még az is megoldható, hogy az ellenfél a levegőben maradjon hosszabb ideig

Itt az ideje, hogy a tiuk megmutassák nemcsak orkok, mágusok és Jedi lovagok segítségével képesek sikereket elérni.

kor mindjárt egyforma eséllyel szálltunk ringbe. Ez a jelenet leginkább a Black&White szörny öszszecsapására emlékeztetett, azaz a különbséggel, hogy a Jade Empire-ben bizonyos idő elteltével újra visszaváltottunk emberré. Különösen tetszett a környezeti interaktivitása. Az előbb említett barlangban például a mennyezetet tarló oszlopokat le lehet dönteni egy jól irányzott karate rúgással, minek következtében az egész a démon fejére hullik. A fejlesztők szerint a játékos rengeteg ilyen helyzettel találkozhat, állításuk szerint 100-nál több ilyen huncutság lett elrejtve



Grafikus motor: KOTOR v2.0. A fejlesztők szerint ugyan ez teljesen új, második generációs grafikus motor, de aki játszott a Knights of the Old Republic-kal, az rengeteg ismerős elemet fedezhet fel. Tény és való, hogy a játék grafikája egészen lenyűgöző, külön felhívnam a figyelmet a színösszeállításra. A KOTOR kicsit komor,

Azért szeretni fogjuk... Kicsit tartok ugyan az akciórészektől, de bízom a BioWare tapasztalatában és kreativitásában. Itt az ideje, hogy a fiúk megmutassák nemcsak orkok, mágusok és Jedi lovagok segítségével képesek sikereket elérni.

Érdemes figyelni a zenére is, nekem elsősre az Icewind Dale jutott az eszembe. A fejlesztők persze ezen a téren is meglehetősen szűkszavúan nyilatkoztak, csak annyit sikerült megtudnunk, hogy a hangokat házon belül veszik fel, de az zenét külsőök készítik

Ennél a pontnál persze óhatatlanul felmerül Jeremy Soule neve (KOTOR, Morrowind, Unreal II, NWN...), aki jelen pillanatban ugyan a Harry Potter and the Prisoner of Azkaban zenei anyagán dolgozik, de nem elképzelhetetlen, hogy besegít kicsit a Jade Empire-be is. Reméljük a legjobbkat!

CD GALAXIS

PC / PS 2 / PS ONE / X-BOX / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA – SIKERKÖNYVEK

A LEGJOBB JÁTÉKOK, ÓRIÁSI VÁLASZTÉKBAN!

Acselisz 9.990
 Afrika Korps vs D. Rats 6.990
 Age of Empires Gold 2.490
 Age of Mythology 4.990
 Age of W. Shadow Magic 9.990
 Aliens vs Predator Gold 1.690
 Aliens vs Predator 2 2.390
 A vs Pred 2 Primal Hunt 2.390
 American Conquest 4.990
 Antant 9.990
 Arcanum 1.690
 Atlantis 2 1.990
 Atok - Izis szeme 5.990
 Baldur's Gate Gold 3.990
 Battlefield 1942 3.990
 Battlefield Vietnam 11.990
 Beyond Good & Evil 6.990
 Breed 3.990
 C&C Generals Deluxe 9.990
 C&C Generals Zero Hour 7.490
 C&C Renegade 3.990
 Call of Duty 8.990
 Capitalism 2 2.990
 Cat in the Hat 9.990
 Chessmaster 3000 2.490
 Chrome 6.990
 Civilization 3 3.990
 Claw 1.990
 Colin McRae Rally 2 1.990
 Colin McRae Rally 4 1.990
 Command & Conquer 9.990
 Commandos 2 1.990
 Commandos 3 6.990
 Cossacks 4.990
 Cossacks Back to War 9.990
 Cossacks + 2 kuldese 9.990
 Counterstrike Con Zero 9.990
 C&B Helyszínelők 2.990
 Cesendes-ocean hóse 4.990
 Delta Force Land War 1.990
 Delta Force Black Hawk 6.990
 Delta F BHD Team Sabre 9.990
 Desperados 2.990
 Deus Ex 3.990
 Deus Ex 2: Invisible War 7.990
 Diablo 1.690
 Diablo 2 - Lord of Destr 2.990
 Die Hard Nakamori Forg 2.390
 Disney játékok 3D 9.990
 Dragon's Lair 3D 2.490
 Drakula 2 1.490
 Dungeon Siege + Aranya 9.990
 Empire Earth 3.490
 Empire Earth Kuldetes 3.490
 Empires 9.990
 Enciave 9.990
 Enter The Matrix 9.990
 Europa 1400 Guild kuld 3.990
 Europa Universalis 1.490
 F1 Challenge 99-02 3.990
 Far Cry 7.990
 FIFA 2004 11.990
 FIFA 2004 + Total 2004 14.990
 Fire Chess 6.990
 Flight Simulator 98 2.490
 Fritz 7 Chess 6.990
 G.I. Joe 9.990
 Gothic 2 7.990
 Grand Theft Auto 2 1.990
 Grand Theft Auto 3 4.990
 Ground Control Gold 1.690
 Gyuruk Ur: Kiralyy ter 12.990
 Half-Life 3.990
 Haegem Solon Hagyma 9.990
 Haegemonia + Solon 9.990
 Half-Life 1.690
 Half-Life Generals 9.990
 Harci Szekerek 5.990
 Hard Truck 3.990
 Heroes of M & M 1.990
 Heroes of M & M 4 9.990
 Heroes 4 + mindket kuld 9.990
 Jagged Alliance 2 Gold 2.990
 Hidden & Dangerous 2 10.990
 Hitman 9.990
 Hold hadmivélet 1.490
 Hotel Riker 9.990
 Hotel Giant 3.990



Battlefield Vietnam



Counterstrike Cond. Zero



Unreal Tournament 2004



Far Cry



Raven S. Athena S.



Splinter Cell Pandora T.



Colin McRae Rally 4



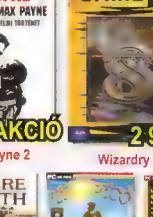
Lords of the Realm 3



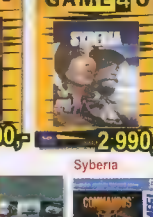
F1 Challenge 99-02



Republia



Max Payne 2



Wizardry 8



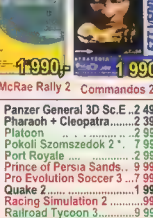
House of the Dead 2



Imperialism 2

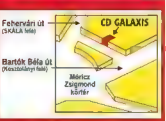


Mortal Kombat 4

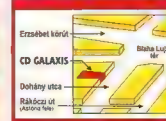


Panzer General 3D Sc.E.

Szaküzlet
 a Mőrcz Zsigmond környel
 1114 Budapest, XI. kerület
 Városliget 1. Pál utca 8.
 Telefon: 296-3000, 296-3001
 Nyitva:
 Hétfő-Péntek 10-18h



CSOMAGKÜLDÉS!
479-0933
 Budapestre és vidékre is!
MÁR MASNAPRA!
 Díje: 19 800 forint rendelésként 898 Ft csomag, feleltet ingyenes.
AJANDEK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!



Szoftver Áruház
 a Blaha Lúcia Mőrcz
 1114 Budapest, VII. kerület
 Dohány utca 14.
 Telefon:
 479-0933, 479-1250, 479-153
 Nyitva:
 Hétfő-Péntek 10-18h, Szombat 10-13h

Előrendelési akciók!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * - Hamarosan megérkező - PIROS: Újdonságok / top akciók - ZÖLD: magyar nyelvű játékok.

www.galaxisnet.hu



Kísérlet Leia hercegnő kiszabadítására: vettem. Megsemmítés folyamatban.



A geonóz démon.

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

INFOBOX

Kategória: taktikai akció • Kiadó: Activision • Fejlesztő: LucasArts • Web: www.lucasarts.com



- átvetető az Episode II-ből a III-ba
- újszerű, sötét, militáris hangulat
- csapatkommandó
- több mint 15 pálya

Az univerzumnak sötétségre van szüksége. Akik eddig nem vették komolyan a Csillagok Háborúja csatáit, azoknak most meg kell rettenniük! Akik eddig azt hitték, a klónkatonák, a rohamosztigosok fegyverei tőlük mérhetetlen távolban villognak, most érezzék: ez ugyanolyan élet-halál harc, mint amit mellettük vívnak! És tudniuk kell: a háborúk nem csak milliós csatákon, meg csillagromboláson múlnak, hanem apró osztagok a kamerákon kívül eső, de kemény küzdelmein. Igen feleim, ez a köztársasági kommandó feladata, ez a mi feladatunk, ez a te feladatod! ...persze az én feladatomban elsődlegesen az, hogy két oldalt kanyarítsak a Star Wars világának erről a Rainbow Six oldaláról nekilendült megközelítéséhez, úgyhogy tovább a kétes értékű karakterteremtő viccelődés helyett inkább a konkrétumok közé vágok.

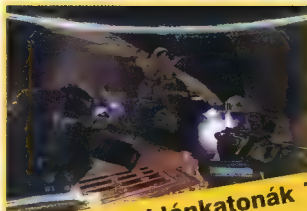
A LucasArts azt teszi, ami elvárható – az utóbbi időben minden eddig tapasztaltnál nagyobb buzgalommal. Látni azt a szisztematikusságot, amellyel az eddig kimaradt műfajokat vették sorra, hogy Darth Vader maszkot öntsének rájuk, nem meglepő, hogy a Republic Comman-

do is elegendő SW-idegennek számító területre kívánja betenni a lábát. A köztársasági kommandó osztagparancsnokának szerepét magunkra vállalva a klónkatonák egy ellítképzést kapott, a hadműveleteket a háttérből támogató, 2-4 fős létszámú egységét kapjuk a kezünk alá (amolyan csillagközi Navy SEAL-t vagy Spetznazt, kinek mi tetszik). A hadműveleteket – a háttérben – first person módban kell majd támogatnunk utasításokat osztogatva társainknak a tactical shooter stílus legszebb hagyományai szerint. Természetesen a küldetésekkel sem akarják ezeket megtörni, no meg a hadműveletek – háttérbeli történő – támogatását még mindig a kulcsszemélyek eliminálása, tárgy- és hírszerzés, s persze a robbantás és a tüzmentés szolgálja.

Nem is a mit az adu ász, hanem a mikor. A Republic Commando összekötő az előzmény trilógia második és harmadik epizódja között úgy, hogy mindkettőnek a történetébe belefolyik, ám egyikből sem mutat részletet (hisz'

a hadműveletek hát...). Lejátszhatjuk, ahogy az először a köztársaság védelme érdekében bevetett klónítményünk fokozatosan átalakul a kormányzó (majd császár) magánhadseregének meghatározó oszlopává, a birodalomtól való félelem megalapozójává, a tisztelt és retteget rohamosztig legértékesebb klónítményévé. A státuszhoz vezető harci tapasztalatot lesz hol megszerezni, mivel a tervezett bevetések száma legkevesebb 15 – ez a mai játékok óriás-pályái esetében nyugtázható érték.

Különleges osztagunk már a klónkatonák első csatájában, az Episode II emlékezetes geonózisi lerohanásakor bekapcsolódik a történetbe, és a szeparatisták menekülési készülő mag-hajóinak egyikét (a Kereskedelmi Szövetség gömb alakú vezérőközpontját, amelyeket az űrben gyűrűk fogak köze) kapja behatolási célként. Úgy tűnik, hatásos felvezető jelenetekre számíthatunk. A három felvonásra osztott sztori második etapjában egy elfoglalt köztársasági csatahajón kell rendet tennünk, majd zárásként a vukik szülőbolygóján, Kashyyyk több száz méteres fáira épített városában kell elfojtanunk az elszakadási kísérletet, és ráhangolunk a népet az új, a biztonság érdekében szigorított közigazgatási rendszerre. Ezekből a példák közül ugyan sem a 15 küldetés, sem a szintén számszerűen belgért 8 különböző helyszín nem jön össze, de titkokra és meglepetésekre – főleg a



sok Episode III-as spoiler miatt – szükség van. A köztráfasági kommandót többjátékos módra úgy tűnik, különösebben nem képzik ki, az eddig bejelentett DM, TDM és CTF módok legalábbis nem elégségesek ahhoz, hogy e téren megállja a helyét. Talán, a párhuzamos Xbox Live fejlesztés révén egy kooperatív lehetőség majd csurran-cseppen, és ment valamit a helyzetet

Shokás szerint, a fejlesztők szívesebben beszélnek a játékok megjelentető látvány minőségéről. Az Unreal engine-t használó program valóban, ha nem is meghökkentő, de kétségtelenül sajtós hangulatú, az eddigi SW programokra csupán sem emlékeztető, vonzó grafikával rendelkezik. Tökéletesen továbbítja a LucasArts komoly, sőtét légrék létrehozását célzó tervét. A katonák fényesre bloomolt, viseltesre bump mappelt pánclijából szinte árad a megfélemlítés, érezi a súlyukat, hasonlóan az ellenfelekéhez. A pályák eddig fényképezett szűk folyosói, árnyas aknáknál szintén üdítően hatnak most az fps já-

Star Wars: The Clone Wars

Az időszakot tekintve ez a program áll legközelebb a Republic Commandóhoz, mivel – nem nehéz a címet kibogozni – az Episode II végén kilőrtőlő klónharcukat dolgozza fel a maga konzolos durbbe módján. 16 pályán keresztül vezetjük Anakint, Mace Windut, Obi-Want, a köztráfaságiak csatahajóját, tankot, maru állatot, AT-TE lépegetőt... ah. A kerek egy éve minden kontrolra megjelent program maga a teljesség, de az értékelési szinte mindenhol 80% körül mozogtak



„A kezelőfelület a klónkatonák T-alakú bevágással ellátott sisakja mögül törekszik a totális Star Wars realitásra.”

tékosok türkiz-kék tengerek és pálmás szigetek panorámájával kisüvickolt szemeinek.

Az in-game shotokon tökéletesen látszik a program egyik újabb unikumának ígérkező játékfelület, mely a klónkatonák T-

alakú bevágással ellátott sisakja mögül törekszik a totális Star Wars realitásra. (Remélem, ehhez már katonának szuszogása is társul.) A különleges HUD saját kondícióknak mellett folyamatos

„A katonák fényesre bloomolt, viseltesre bump mappelt pánclijából csak úgy árad a megfélemlítés!”

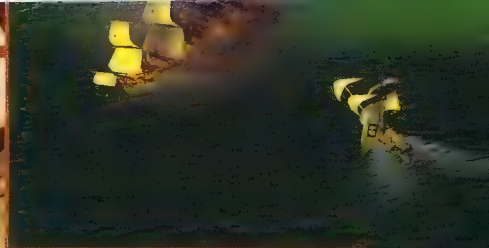


jaikat, a guruló droidekakat, vagy a frissebb póklábu lépegetőket már volt alkalmunk megismerni.

(Episode III-as meglepetések persze most is maradtak még a tarsojában.)

Az utolsó kérdés: mivel semlegesíthetjük a fentiek? Az elitostzag alapgyevere a rugalmas DC-17-es ismétőpuska, mely pár bombonyomással alakítható pánclitörővé vagy mesterlövészé (hasonlóan a 2 és fél éve megjelent Codename Outbreakhez). Mellé felvehetjük a II. részben látott geonóz energiasztukert, a trandosh-lak shotgunját, sugár-sorozatvetőjét, ionágyúját, a kukik rakétavetőjét és már jól ismert számszerjait, dobálhatunk hódótátonatokat mag EMP gránátokat, vészhelyzetekre pedig ott lóg az övünkön a DC15 sugárpisztoly. Huh, ezt azért már fájt leírni, de a Republic Commandó őszintén várom. Ez a sőtét hangulatú ingyencseng valószínűleg kiváló előjátékává válik az Episode III-nak

Lucas Z



PIRATES!

INFOBOX

Kategória: stratégia, kaland, akció • Kiadó: Atari • Fejlesztő: Firaxis • Web: www.firaxis.com



Ha azt kérdeznék tőlem, hogy jellemezzem egy szóval, hogy mit jelentett számomra és az idősebb C-64-es/amigás játékosársadalom számára a Pirates!, azt mondanám, hogy életérzést. Amikor Lily megkeresett, hogy lenne-e kedvem bemutatót írni a folytatásról, nagyon találóan a „szent név” jelzőt akasztotta a jelenség nyakába. Sokat gondolkodtam rajta, hogy miért is zárjuk ennyire szívünkbe a Microprose '87-es alapművét. Végül arra a következtetésre jutottam, hogy nem csak azért imádjuk már-már vallásos tisztelettel ezt az érárt, mert olyan címek jelentek meg akkoriban, mint a Bard's Tale, a King's Quest, az Eye of the Beholder, a Larry, vagy a Rátkai-féle kalandok, hanem azért is, mert nemes egyszerűséggel ezeken nőttünk fel.

Az akkor szinte forradalmat útjára indító játék folytatásának híre tavaly májusban, az E3 megrendezése előtt robbant ki. Hála Sid Meier mesternek, a kultuszmű már biztosan folytatódni fog. Talán megismétlődhet a megismételhetetlen...

„Dagadjanak a vitorlák, szálljunk a szelek szárnyán, hisz miénk a végtelen.” A rangos eseményen már maga Sid Meier volt az, aki bejelentette, hogy 2004 végére nagy valószínűséggel már a játékosok kezében lehet a felújított verzió. Jómagam is ama népes táborhoz tartozom, akik nem igazán értik, hogy miért kellett egy korosztálynak megőregednie ahhoz, hogy a hőn áhított folytatás megérkezze. A válasz a sokak által feltett kérdésre nagyon biztató volt: „Nagyon sokat tanultunk a játékokról... megtanultuk, milyen módon hozunk létre egy igazi klasszikust anélkül, hogy teljesen megváltoztatnánk”.

Ami a játéktechnikai hátterét illeti, arra nem sok panaszunk lehet, hiszen a SM Pirates! a Morrowind és a Freedom Force játékokban megismert és feljavított Gamebryo motort használja. A Firaxis igazi kis csodát tett, hiszen a hajók, a városok, a ruhák, a karakterek mind-mind másolatai a valós kálózorkor, de ennek ellenére mégis szerethetővé válhat a legellenszenvesebb karakter is köszönhetően a képregényszerű ábrázolásmódnak. Minden szereplő teljesen egyedi jellemmel bír... már messziről kiszűrhetjük, hogy ki az, aki segíthet jobbját nyújtva felénk, és ki az, aki rozsdás pengéjével csak az erszényünk felvágására vágyik. Ha jellemezni

akarnánk az általunk irányított kalózvezért, akkor leginkább „A Karib-tenger kalóza” című film, Johnny Depp által kitűnően alakított, Sparrow kapitány figurájának jelleme illene főhősünkre, de kísérteties a hasonlóság Guybrush Threepwoodal, a Monkey Island sorozat felejthetetlen karakterével is. Az ősi játékban főhősünknek három sansasza lehetett, hogy a vizek mindenható urává váljon, az új részben azonban a főhős gyakorlatilag halhatatlan.

Ha viszont elbuknánk valamelyik ütközet, küldetés stb. során, akkor rövid úton a börtönbe végezünk, ahol korántsem kellemes feladataink mellett még talán gondörkűrtyeinknek is akadhat rajongója. Tehát, ha nem sikerülne cellánk fagyos vendégserzetétől megszabadulnunk, akkor bizony jó pár évre búcsút mondhatunk a sós levegő csábító illatának. Arról már nem is beszélve, hogy ezek alatt az évek alatt mi sem leszünk fiatalabbak, így reflexeink a csatákban már nem lesznek a régiek, valamint hajózási tudásunk is elérhet arra a szintre, amikor már többet vagyunk a víz alatt, mint felette. A játék azonnali véget jelenti, ha feladjuk



Érdekesség

A nosztalgia vágyók és a kíváncsi újoncok számára nyújthat lehetőséget, hogy semmi sem lehetetlen, ha Pirates!-ről van szó. Ha van Symbian operációszerrel (Nokia 3650, 7650, 9210 stb.) megadott telefonod, esetleg N-Gage-ad, akkor már nem sok minden állhat az utadba ahhoz, hogy akár a metrón, vagy unalmasabb előadások halgatása helyett, inkább egy jót kalózkodj. Mivel a neves mű anno NES-re és C-64-re is megjelent, ezért ha rendelkezél az eredeti verziónal, valamint pár dollárért megvásárolod a YewNES 1.6-os, vagy a Frodo Symbian alá írt verziónak, akkor földöntúli élményben lehet részed... bárhol, bármikor.

a küzdelmet, vagy rokkantnyugdíjassá avaszlunk át. Főhőszünkről kiderül, hogy egy velejéig romlott kalózkapitány a felelős rokonaink sebtében történő emigrációjáért, valamint felmérni ágaink likvidálása is a felkén szárad. A feladatunk tehát az apró információszínyok alapján megjelni elbujdosott rokonain-



kat, valamint a játék folyamán akkora tengeri föliénre szert tenni, hogy a véresköz tengeri ró-

kán a vendetta örömet kiélhessük. Az aprólékos tervezés ellenére, szerencsére hajónk manőverezését nem bonyolították halálra. Nem sokat kell törődnünk az esetleg megfordult széljárással – mert bár lassabban fogunk haladni, de –, bátran folytathatjuk utunkat a kitűzött cél felé. Persze azért a viharokra, a hurrikánokra, a portyázó kalózkodásokra, az ellenséges kalózkodókra jobb lesz, ha odafigyelünk, mert pillanatok alatt a halak vacsorájává degradálódhatunk. A karib-tengeri paradicsom egy szempillantás alatt könyörtelen helyé változhat... az egyik pillanatban csatákat vívunk, az ellenséget veszélyes vizek felé csalljuk, majd bárkáját megcsáklíjhatjuk a zsákmányért. A kevésbé bátrabbak el is menekülhetnek, de ha eléggé ütőképesnek érezzük csapatunk, akkor egyből a tenger fenekére is küldhetjük a gaz ellenit! A korallzatonnyokat és a viharokat túlélve elvergődhetünk egy kikötőbe, ahol eladhatjuk felhalmozott szerzeményeinket, vagy begyűjthetjük a kitűzött vérdíjakat. A készítő a végtelen szabadság mellett élő, lüktető gazdaságot, 17. századi hangulatú öntörvényű kikötőket,

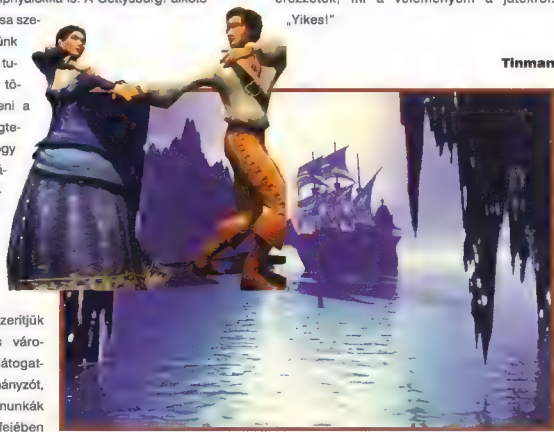
városokat, intrikáló politikusokat és akár egy egész flotta irányítását ígéri. Ha kalózhajónk hadda eléggé megerősödött, akkor az ellenség városa ellen is intézkedhetünk támadást, meghozza mindezt valós idejű stratégiaként megélve. A kikötők gyakori látogatása nélkülözhetetlen, hiszen itt lesz alkalmunk betérni kocsmákba, füleket kapni (néha szó szerint) kincsekről, rejtett szigetekről, de akár új küldetésekre is itt tehetünk szert. Szerencsére akadnak a játékban olyan legendás kincsek, melyeket megeléve kardvívó tudományunk halálöszbé, vitorláink erősebbé, legénységünk, hajónk strapabíróbbá, tüzérünk pontosabbá válhat. Természetesen nem csak rablásból és örökös harcából állnak majd mindennapjaink. A játék során egyre több lehetőségünk lesz a politikai életben is részt venni, illetve annak alakulásába beleszólni. Tel-

akár magasabb ranggal, illetve politikai befolyással is megjutalmazhat. A programban számtalan mini-játék is helyet kapott. Ha eléggé kitaróak vagyunk, akkor kisebb térképdrarabok segítségével kincsvadászatra is indulhatunk, mely kincsekkel növelhetjük csapatunk morálját, vagy saját képességeinket is fejleszthetjük. Szokatlannak tűnhet, hogy az egyik mini-játékban lehetőségünk adódik táncstudásunk csillogtatására is, ami egészen odáig fajulhat, hogy nemcsak hogy különféle jutalmakat kaphatunk a nemes hölgy- (teleszkóp, tolvajkulcs, kard stb.), hanem bizony rendszeren „beköthetjük” a fejünket, ha nem vigyázunk. Egyes ütőkeztek során (akár csak az elődben) szemtől-szembeni párbajokat vívhatunk a legbátrabbakkal. (Soha nem felejtjem el, hogy a Microprose milyen aljas „másolásvédelmet” helyezett el anno a Pirates!

ben. Az időszebbeknél talán még rémlik, hogy a párbaj előjén kaptunk egy kérdést, amelyet persze csak úgy tudtunk megválaszolni, ha rendelkezünk az eredeti kézikönyvvel. Ha rosszul válaszoltunk, akkor lehetetlen volt megnyerni a párbajt, és jutalmunk az azonnali elhalálozás volt:-).

A fentiekhez nem is szeretnék hozzáűzni túl sokat, csak egyetlen szót idéznék (nagy lisztelettel), hogy érezték, mi a véleményem a játékról: „Yikes!”

Tinman





HITMAN: CONTRACTS

INFOBOX

Kategória: bérgyilkos-szimulátor • Kiadó: IO Interactive • Fejlesztő: Eidos Interactive • Web: www.hitmancontracts.com



- egy bérgyilkos szimulátor
- az eddigi legnehezebb
- 12 pályával

Ez a kedves kopasz ember most végképp magába roskad, ahogy egy hotelszobában ideje jut elelmélkednie bűnös életének iszonytató megbízásain – köszönhetően egy testébe fúródó golyónak. Egy olyan golyónak, melyet saját maga számtalanszor segített már más testébe, s most, a halál kapujában, ahogy múltjából felelevenednek a legkegyetlenebb pillanatok, talán megbánás önti el lelkét, s így visszatáncolhat a pokol tornácáról. Vagy valami ilyesmi. A részletekre majd újra és újra elhűlve ébredünk rá az iszonytató múlt feloldása során, a nemsokára esedékes megjelenés után.

Egyre-egyre soványkábbnak látszik, amit az IO történet terén nyújt. Míg a Codename 47 a földbe döngölt, a Silent Assassin számom-bánom, ütöm-vágom típusú bűnbánó bérgyilkosát már nehézkesen nyeltem le (a sorozattól független Freedom Fightersből pedig már egy-

általán nem is nyeltem). Kétségtelenül kézenfekvő húzás, hogy ha a sorozat eddigi legelvetemültebb részét akarják a kezünkbe adni, akkor a „szörnyű múlt” játékszásával levezzik a felelősséget a főhős és saját maguk válláról, ugyanakkor, mint azt több bukás példája is bizonyítja, igen nehéz így érdekfeszítő történetet alkotni. Reméljük, kataritikus végkifejlet kárpótol majd ezért a Tomb Raider Chronicles stílusú küldetések közti kapcsolódások megoldásért. Mielőtt alábuknánk a részletek árnyai közé, szükségességet illetően némi kétséggel ugyan, de röviden hadd vázoljam a Hitman sorozat gyors sikerétörténetét! Az IO 2000-ben műfajt teremtett, ami közel félmillió emberben ébresztett akkora szimpátiát, hogy beruházott az első példányra. Mivel a második részt agresszív, brutális, több országban betiltott, és a játékkal igazából nem sok elemben közösködő reklámkampány kísérte, a szimpatizánsok száma megnégyszereződött. A sajtó döntő hányada szerint a folytatás jobb elődjénél, ami kiforrottság tekintetében talán kipipálható, eredetiség és élmény terén azonban subjektív véleményem szerint nem. Mindkét epizód a gon-



dos tervezés, a körültekintő, precíz és gyors cselekvés igényével lúnt ki a tömegből. Ugyan a Silent Assassin Mass-murdererként (csendes bérgyilkos – tömegmészáros) is végig lehetett zúzni, igazi ízébe csak akkor kóstolhattunk bele, ha megkerestük azokat a rejtékejtőket, amelyeket a fejlesztők a gondolkodó játékosok számára építettek be. A harmadik rész sem szakít ezzel az „építési stílussal”, most is megengedett, hogy egyes pályákat futva-löve tegyünk vissza agyunk hátsó sarkába, ugyanakkor még az eddigieknél is több különböző mód akad arra, hogy egy-egy szituációt sok furfangon – kevés áldozaton keresztül elvágva megkönyítsuk 47-es



utolsókat rúgó lelkiismeretét. (Lám, ez a kerettörténet legalább a nyelvmachinációt élvező újságíróknak ad némi szórakozási lehetőséget.) Aggasztó azonban a designmódosítás kevesebb, de nagyobb pályát előíró pontja. A küldetések összetettségét eddig sem érinthette hiányérzet, ellenben az előző epizód tiszta játékdíje nem tett ki többet 3 óránál – első nekifutásra. Néha kifejezetten örülök, ha ilyen rövidre redukálják a teszt-törtéret, de azért ami kevés, az kevés, ez a hír pedig a még kevesebbet velíti előre.

Ha az életfariam föl, a terhelés legalább dupla: a Hitman ezúttal idegeinket is agyunkkal egyenlő mértékben dolgoztatja. Eddig bármilyen higgadtan is végeztük munkánkat, a környezet színei többségükben élénkek maradtak, és a zongorahúrt szorongatva elmerenghettünk a tájon. Talán az első részre ez kevésbé áll, a harmadikra azonban semmilyre sem fog. Az IO az atmoszférát valahová a horrorjátékok közelébe igyekszik ereszteni. A golyót Párizsban kapjuk, életünk lepergése pedig egy romániai mérsárszék-sztriptíz bár meglehetősen szokatlan kettőseben veszi kezdetét. Az újságírói PS2 és Xbox verzióban ez a helyszín szolgálta



a demonstrációt, és bizony minden-
kben hamar kialakultak a Silent Hill
asszociációk – a gyomorgörcs mel-
lett. Ezt egy klasszikus angol bírtok
követi, az egyik fejlesztőt idézve: park-
kal, tóval, lóval, istálllóval, várral, várbörtönnel, lordokkal, komornyikkal, szűzlány-
nyal. Már régóta vágyott, különleges hangulatot hordoznak az ilyen helyek, s ta-
lán a tíz évvel ezelőtti kalandjátékokban járhatuk be őket virtuálisan utoljára. Szi-
béria már megszokottabb szín, ahogy a veterán hitmanek már Rotterdamot is
megjárhatták. Bevallott cél, hogy a kezdetek óta kitaró játékosokat elfogja néha
egy jól eső déj vu. A 12 színhelyből ennyi egyelőre az ismerhető, s a többit fel-
tehetőleg már csak az ajtóban toporgó megjelenés fedi fel. A technikai finomítá-
sokat persze nem restek agyonismételgetni az IO marketingesei – leginkább
azért, mert kevésbé látszanak. A Glacier engine-t már a Freedom Fightershez fel
kellett vértetni a hatalmas területek és a rengeteg karakter mozgásának képes-
ségével, de ez ma úgy mond, standard. A megnőtt polgonszámra és a valós ide-
jű tükröződésre szintén nem lenne szabad ennyire büszkének lenni – egyáltalán,

**Az IO az atmoszférát a horrorjátékok
közé igyekszik ereszteni.**

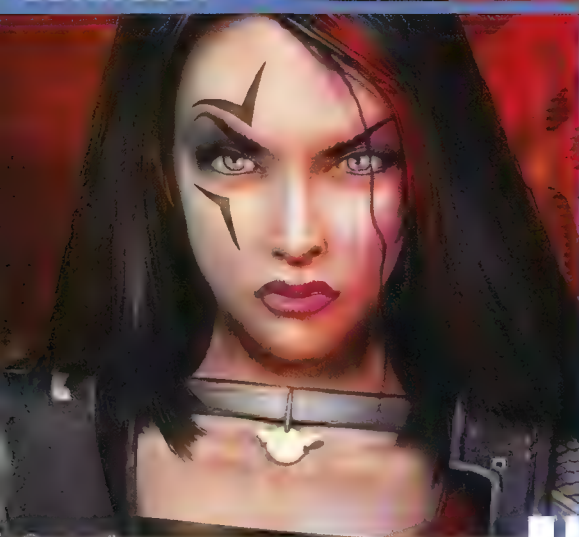
milyen a nem valós idejű tükröződés? A füstös, tapintható levegő, a fénypályól
vagy a hóviharban elmosódó táj már meggyőző képi megoldások, de akár hogy
csúrik-csavarják, mégis csak egy minden létező platformra egyszerre fejlesztett
darabról van szó, s nem éltünk még olyan idők, amikor ez a PC-seknek előnyt
jelentett. A komplex mesterséges intelligencia is valamelyest még mindig a mi
drágán megfizetett kváltságunk, vagyis a multiplatform e téren sem ígér semmi
jót. Ennek ellenére az eddigi preferenciák alapján hajlandó vagyok elhinni, hogy
a civilek kibővített reakciókészlete az eddig tapasztalt lehető legváltozatosabban
és legéletszerűbben reagál ténykedésünkre, vagy hogy ezentúl nem mindegy,
egy ór hányszor lát minket, és akkor épp' merre fordítjuk a fejünket. Talán még él
a köztudatban, hogy 4 éve ezeknek az ártatlan járókelőknek és ártalmas öröknek
az áldozattá vált elődei voltak azok, akik gurulva-zuhanna meghonosították azt,

amit ma modern fizikai alrendszernek
nevezünk. A fejlesztés ezt a területet
erősen érinti, de amikor minden má-
sodik akciójáték alatt a Havok zaka-
tol, a földre dőngölni már nem fog



minket. Az egyetlen erre esélyes résztlet a neves komponista Jasper Kyd és a Ma-
gyar Rádió Szimfonikus Zenekarának együttműködéséből születő melódiák újabb
felvonása. Ugyanannyi szerepük volt a hitman-hangulat teremtésében, mint
amennyi a karakterek, vagy a grafikai stílus megformálásának jutott, s bár az IO
a módosított archulathoz licen-cszámokat is rendelt, ha jól akarnak maguknak,
meghagyják ezt a szerepet eddigi státuszában. A sötét hangulatot a sötét színek
mellett legkönnyebben képi durvasággal lehet megfesteni, amit egy játékban a
környezet beállítása után a kézbe adott arzenál állít elő a leghatásosabban. A fej-
lesztők állítása szerint elsődleges célként a halálemek jobb helyszínhez igazítá-
sa lebegett a szemük előtt, s tényleg kézenfekvő, hogy a vágóhídon egy disznó-
akasztó-kampó, a szalonban egy biliárd-dáko, az uszodában meg a vízbe fojtás
legyen a kivégzés eszköze, de amellett, hogy a Manhuthoz így is csak bemele-
gítő, ez már talán némely játékosnak is fáj (én naivan remélem). Az eredmény ha-
marosan elválik, eddig az előzetes, következő hónapban ítéletet hozunk 47-es fe-
je felett.

Lucas Z



GROUND CONTROL 2

INFOBOX

Kategória: stratégia • Kiadó: Vivendi Universal • Fejlesztő: Massive Entertainment • Web: www.massive.se



Egyik nap nagy meglepetésemre azt vettem észre, hogy a levelesládámban tartózkodó 40 levél közül épp csak 38 volt nemkívánatos társkereső, méretnövelő, izomlazító, hangyaboly-író pamacs reklám. A maradék 2 levél egyike Lilytől jött, melyben arról érdeklődött lágy hangnemben, hogy mikor prezentálok már valami finomságot a következő számba. Kifejtette, hogy csomó hely van még, és már nem tud többet írni a Singlesről, mert a szex része teljesen lapos a játéknak, és úgyis kb. az érdekelt volna a legjobban mindenkit. Épp azon gondolkodtam, hogy máris 4 szeppuku következik a hűtő tetején, mert semmi mással nem foglalkoztam az előző leadás óta, csakis azzal, hogy virágokat szagolgassak, meg néha-néha Brazil tiszteletére Warblade rekordokat döntögessek éjjelente. Szerencsémre (bár inkább a Ti pechetekre), a másik hasznosabb illatú levélke úgy kezdődött, hogy: „Gratulálunk apafej, bekerültél a Ground Control 2 béta programba, itt a loginod, no meg a kódod, tessék a link a játékhoz, és különben is azonnal gyere, és toljuk, hogy szép és jót fejlesszünk, a puszt majd személyesen adjuk, ciao...” Úgyhogy gyorsan lekaptam a cucilt netről, és bár életemben nem játszottam a Ground Control első részével, a közben kezembem tartott telefon másik végén Mocsy hevesen ágaskodva (nem úgy) jelezte, hogy az biza stratégiai cucc volt, és nem is akármilyen. Egyet biztosan állíthatok (nem Mocsy, továbbra sem a Tiédet.), a Massive Entertainment masszívan rajta van a projekten... Oké, ennél rosszabb szöfordulatot rég olvashattatok, de hát a május már csak ilyen...

Szokásos történelemóra. A Massive Entertainment 1997-ben alakult, svédok a lányok, és eddig még csak egyetlenegy igazán komoly címmel jöttek ki (melyet a Sierra adott ki az úrnő kétezeredik esztendőjében), meglepő módon a Ground Controllal, mely forradalmasította a valósidejű stratégiai játékokat újszerű megközelítésbe helyezett játékmene miatt. Martin Wallis: fókolompos bébi, aki mind az első, mind a jelenlegi második rész vezető dizájnere, úgy véli, hogy elsősorban azzal képesek belopni magukat a játékosok szívébe, hogy száműzték a mikromenedzsmentet a játékelményből, így nem szükséges minden egyes „paraszlot” a megfelelő szikladarabhoz vezetni, majd a másik társát is, miközben



a fontosabb egységeket az ellenfél keresztbehtentli. Csakis azt tartották és tartják a Ground Control második részében is szem előtt, hogy ne legyen erőforrás-menedzsment, sem kusza egységirányítás, csupán minimális opciókkal/alképességekkel felruházott egységek/lények. Ezzel a lépéssel a játékosok maximális processzoridővel azon lehetnek, hogy a legteljesebb taktikával hamolják be az ellenfél szabadon kószáló egységeit mindenféle haszontalan kiikélgetés helyett. Nekem tetszett, bár néha zavarólag hatott, hogy nem tudtam külön-külön parancsokat adni halomba sodródott egységeimnek, csak hosszas könyörgés és formációcsőre után.



Szingly kampány. Nem, nem Lily bekezdése lesz ez, bármennyire is úgy tűnik, hogy ide is betette a lábát a lányos szerelem szimulátora. Itt nagyon nem éreznék ki magukat a leszűpített osztogató Sims klón karakterek, hiszen háborús övezetbe csöppennek. A Ground Control történelme szerint a folytatás 300 évvel későbbi időszakot mutat be, ahol az NSA (Northern Star Alliance) épp komolyabb pofozkodást folytat a Terra birodalommal, továbbá egy hardmagi szereplő, a Viron faj (akik leginkább az Etherlords TICK kasztba tartozó harcosaira hasonlítanak, de aki nem tudja miről van szó, az se búsuljon, képzeld el egy raklap hámozatlan zöldborsót, amelyik ráadásul zöldes váladékot ejekülál lövés gyanánt mindenfelé, ahol ellenfelet lát...) is képhe kerül, akik különösen hatékony egységekkel rendelkeznek. Gyakorlatilag a bétában a Viron faj a legerősebb, kedvenc hentespartneremmel, egy német sráccal, aki szabad fordításban „józsásznai hóhépi” néven tolja, csak akkor kaptunk ki, ha a zöldborsók ellen kellett volna helytállnunk. Az persze nem számít, hogy olyankor mindig [MSV] kiterjesztésű nevű arcok irányították őket, ami gyanítom, kis előnyt jelentett játéktudásban számukra, lévén napohaszat a kódsorokkal beszélgelnek... Sajnos ritkán adódott lehetőség mindhárom faj kipróbálására, hiszen a tesztek csak megszábot pályákat játszathatnak. Az biztos, hogy az NSA és a Viron faj jelen lesz a végős változatban is.

A Ground Control erőssége nem csak a kiváló grafikájában rejlett, hanem a hadjárat sztorijának erőteljes beszippantó hatásában is. A svéd szökösegek nem szeretnék változtatni ezen az irányvonalon, sőt, az eddig kiszivárgott (azaz hivatalosan megjelentetett) bemutató animációkban mind érezni lehetett, hogy itt bizony jóval többről lesz szó, mint egy történet nélküli, csakis összefüggéstelen pályák tömkelegéből álló játékról. Ne féljete, szerencsére egy szimpatikus herést kell majd irányítanotok, bár nem tartom kizártnak (a rengeteg női alakot ábrázoló concept art következtében), hogy esetleg az üregebb nem oldaláról is megközelíthetjük majd a vérontást. (Szemöldökcsipesz, pesszárrium, magas sarkúban botorkáló nehéz-

páncélos szifiliszövegek, iszapbirkózó különítmény...) A főszereplő srác neve Jacob Angelus kapitány, közel 24 pályán kell majd tapasztalt rókává tennekte a csapatok megfelelő menedzselésének következtében.

Változások a játékméletben. Az első részhez képest, véleményem szerint mindenképpen pozitívként, a „dropship” megoldással mégiscsak bekerül valamilyen szinten az egységgyártás a körörségbe. Az első rész nagy

fejtorést okozott számos pályán az információ alapján, ugyanis az adott pályák elején kellett meghatározni, hogy a játékos milyen egységeket kívánt csatlástervebuválni. Na mármost a legutóbbször ez ahhoz vezetett, hogy a másfél óras játékidőből, mely a pálya teljesítéséhez szükséges volt (ja, el is felejtettem mondani, hogy mentési lehetőség sem volt, csak a pályák végén...), az utolsó 3 percben derült ki, hogy beazon nem kellett volna a légvédelmet kihagyni, mert az utolsó másodpercekben órási kopterek érkeznek masszaként betérítve mindent a horizonton. Ez válogatott szidalmak képes előcsalni a legszendőbb ajkakra is, annyit szent: Az egész mondatthalmait csak azért írtam le tehát, hogy elmondjam, az egységgyártás végre jelen lesz, amit egy anyahajó dobál be 15-20 másodpercel a „rendelés” leadása után a megadott leszállópontra. Ezek a pontok határozzák meg a játék kulcsfontosságú területeit, nincs belőlük sok. Péntz nincsen, ellenben AP pontok vannak, amelyek az FPS játékokból megismert DOMINATION (azaz uralom) mód alapján magyarázhatók el a legkönnyebben. Pályánként 6-10 kontrollpont van, melyet csak földi egységekkel lehet elfoglalni, és megadott időközönként AP pontok járnak értük, amelyekből később nagy nagyobb sereget lehet vásárolni. Érdekes, hogy első ráné-

zésre azt gondoltam, hogy itt beazon nem lesznek komoly csaták, de amikor láttam, hogy az egyik furfangos svájci költő (aki szerintem épp a legőzsábol ült le picit bétatesztelni, kikapcsolódásképpen a teljegriz intravénás szivattyúzása közben...) nemhogy a terepviszonyokat, de az időjárást és az épületeket is olyan mesterien használja a törbe családhoz, hogy bebűntető módon szétnyiszszantotta egy pillanat alatt a fő csapatomat, amellyel azt hittem, bármit lenyomok. Neki persze csak egy maréknyi katonája volt, kispisztoly...! Az épületek, a külső segítségű támadások (olyasmik, mint az atom, a füstbombázás, a radarfelderítés...), az időjárás (esőben a tankok alig mozognak, rosszul látnak és különben is -10 hp rozsdásodás mi-

att...) és az összes egység kéttipusú támadásmódja valóban mozgalmas és kifinomult harci helyzetek tömkelegét hőmpolygötheteti a leendő játékosok ölébe. Az egészhez egy olyan motor társul, melynek akár kedvenc katonánk vállára is rátelepíthetünk mintegy belecsöppenne a legnagyobb mérszárlásba. Utóljára a Dungeon Keeperben élveztem ennyire a testközeli kontaktust... Na jó, nem csak akkor, de ez még mindig nem a Joy(szik) magazin lányoknak dedikáltan.

Multplayer süti és -összegzés.

Control 2 továbbra is támogatja az első részben megismert „drop in” módot, mely már megkezdett, akár több órája húzódo adokapokba történő visszatemenekülni pasziánszozni senkinek, ha csupa 8/8 szobát lát a játék böngecsőjében. Sajnos itt is igaz az, ami nélküli nincs jó többjátékos élvezet. Kell egy partner, vagy több, akivel közösen, megokszorozott erővel lehet kiszűrni az épp becsöppent újoncokat, vagy netán erősebb ellenfeleket. A MASSGATE szervert, mely a hivatalos európai testszerver kapcsolódási pontja, már most nagyon sokan nyúzógnak, nem hinném, hogy bárkinek is gondot okozza tásakat szerezni egy kis henthhez. Az interface kifejezetten kényelmesnek tűnt, bár a főmenü megálta egyből az érzés kerített hatalmába, hogy a WarCraft 3 megoldása sokkal szebb volt. Aztán pedig az, hogy ami hasznos és kezelhető, azt nyugodt szívvel „lopja” csak el bárki. Nem tudom, mennyi időm lesz a hivatalos megjelenés után játszani a Ground Control 2-vel, de az biztos, hogy egy-két kör erejéig előszedjük az épp akkor esedékes hétvégi LAN-on.

Hangulatos grafika, ötletes játékmélet és nagyon játékosult fejlesztés. Furcsa érzés volt éjjente azokkal az arokkal beszélgetni, akik már 2 éve azon vannak, hogy elkészítsék nekünk azt a játékok, melyetők maguk is rajongva fognak majd játszani. Minden megjegyzést és ötletet meg lehetett velük vitatni, állandóan kedvesek voltak. Kár, hogy Victoria Sylvstetd egyiküknek sem rokona, biztos, hogy már a reptéren szorongatnám a beszélőlkörtámat...

Találkozunk a MASSGATE-en!

== Flatline ==





Jelentem nincsenek túlélők...



A mobil WC fogalmát új értelmet nyer az UT2004-ben

UNREAL TOURNAMENT 2004

INFOBOX

Kategória: FPS • Kiadó: Atari • Fejlesztő: Epic Games • Web: www.unrealtournament.com



- Unreal Tournament
- Unreal Tournament 2003
- Frissesség és harmónia

Aréna:

Battlefield Vietnam 79%



Condition Zero 67%



UT2003 90%



Monumentális! A kiforrott magabiztosság, a mennyiség lehegerlő ereje, az újdonság varázsa – mondjakot erre jobb szót – és a professzionális háttér ilyen ütőképes egységbe igen ritkán olvadhat csak össze. Az UT2004 nem forradalom, nem lélegzetelállító klasszikus, amelynek pillanataira tíz év múltán is emlékezni fogunk – de új viszonyítási pont a kivitelezés terén, s egyetlen lehetőség a feszített tempójú multiplayer fps-ek kedvelőinek. A csodálatos, hogy az Epic tudta, saját kategóriájában egyedül indul, elvárásait mégis ilyen magasra tette. Nem állíthatom, hogy mindenki fel fogja adni érte választott virtuális szórakozási formáját – de a bele fektetett energia mindenkinek az elismerését ki kell, hogy vívja! Mi egy sajátos megoldással 8 oldalon, kritika és játéktípek együttesével adózunk neki.

Eredetileg a szokásos módon, különválasztva terveztük lehozni a tesztet és az UT-s alapkiépítést, de mivel a cikkek mindenképp egymásra épültek volna, a lapozgatás elkerülése hasznos húzásnak tűnt. Aki már információkkal és játéktudással is felvértezte magát, csak az általános jellemzéssel egybekötött véleményünkre kíváncsi, az elég, ha az oldalakon szokás szerint folyamatosan végigszó cikket futja át, aki viszont most gondolja először úgy, hogy ideje elmélyednie az UT élményeiben – esetleg pont ez a cikk erősíti meg ebben –, annak a boxokban bemutatunk minden szükséges szabályt, trükköt, taktikát, finomságot. Kezdjük!

Először egy rövid történelmi áttekintéssel – egyszerűen kikerülhetetlen. Hogy '99-ben az UT vagy a Quake 3 győzött-e az akkor sokakat foglalkoztató, sajnos ezen túlmenően sokszor indulatokat is kiváltó

„Miután két hónapja letöltöttem az UT2004 demót, úgy éreztem, megszületett a kapocs az UT99-esek, a 2003-asok meg a Quake 3-asok között, létrejött a mindenki által játszható csoda.”



- Javítás
- Demo
- Végjátézas
- Hátérkép
- Csallás
- Animáció
- Vágatlan

versenyben, sosem vált tisztázhatóvá, 2002-ben a szaksajtó UT2003 körüli örömnapp-ülése azonban elvben idejét múlttá tette a vitát. A gyakorlatban nem teljesen, mert bár érdemi tagadhatatlanok, akik a klasszikus UT érzést keresték benne, azok nem találták, akik pedig a Quake-hez szoktak, azokban még több hiányérzetet hagyott. Ennek ellenére, mivel létezésénél fogva volt egyeduralkodó, jelentős gondok népszerűségével nem akadtak. Miután két hónapja letöltöttem az UT2004 demót, és elkezdtem játszani a Rankin deathmatch pályán, úgy éreztem, megszületett a ka-

Lock 'n load!

Translocator: Kévs játéktípusban használható, ott azonban meghatározza a játékmenetet. Fegyverként csak közvetlenül az ellenfélre teleportálva működik – akkor azonban halálos. Elsődleges feladata a közlekedés felgyorsítása, a hid nélküli távolságok áthidalása. Mindenképp egy kézre eső baltanyűre kell konfigurálni, a használatát fontos begyakorolni. A lövedékek a Translocator gomb újított megnyomása által forgatható kameraként is alkalmazhatók. Ez egyrészt a gyors közlekedésről való lemondás árán kiemelt pontokon hagyható őrszemet, és azonnali visszavonulási lehetőséget, másrészt nehezen belátható terepeken az égre felőle és gyorsan körülnézve tájékozódási eszközt ad a kezünkbe.

Shield Gun: Ha minden más elotyogott, illetve ha tökéletes játékos vagy és gonosz. Csontra töltve relatíve gyorsan szétvisz, amhez hozzájárul, védekezni azonban csak a nagyobb esések ellen érdemes vele, a lövésekkel szemben a félreállítás és a visszalövés hatékonyabb. Ha muszáj, magunk alá tartva alkalmas még az ugrás megemelésére (mint arról felsejebb esett szó).

Assault Rifle: Átlokozása után már inkább pisztoly, mint puska, s végre újra használható egy elhullott ellenfeledünki még egyet felvéve macho módon akimbo, ahogy a szleng nevezi. Egymagában továbbra is csak választási lehetőség híján ajánlott, bár gránátjai közelről arca tráfálva hmm... megfelelő hatásfokúak.

Minigun: Jobb a hangja, jobb a tűzereje és jobban ráz. Mi kell még? A Minigun Schwarzenegger óta a csúcson van – másodlagos tüzelési módban is.

Bio Rifle: A nem túl népszerű, zöld bogycákat villámgyorsan szóró kis kukker elsősorban visszavonulások használatos, ám művel első megelődése óta folyamatosan erősölik, a megfelelő lóra ráérzve támadófegyverként is egész hatékony. Rá kell érezni, kivált a másodfunkció használatára.

Link Gun: A legtöbbet változott, s a legnagyobb szerepnevekedéssel számoló puska. Elsődleges, kissé lassú plazmaköpdőse csak közelharcban nyer értelmet, ám azonnal odaér folyamatos másodlagos sugara amellelt, hogy biztos kézzel gyorsan el, csapattársakra irányítva erősíti az ő link gunjuk sebességét, Onslaught módban pedig csomópontot épít és járművet javít.

Shock Rifle: Régi-új külsejével, felgyorsult tüzelősebességével kelemesebb, mint valaha, de igazán most is csak a másodlagos gómba lött elsődleges sugar által keltetkező, időzám a kézikönyvet: a plazma EM mezőjében lévő anti-foton energiák felszabadítása (a net köznyelvén kombó) a nyerő.

Lightning Gun és Sniper Rifle: Ugyanígy a kézikönyv írja a Lightning Gunról, hogy a célpontra festett proton után „néhány ezredmásodperccel magasfeszültségű elektromos ívet tüzel a célpontra felé, amelyik az adott potenciálkülönbség kiszámítása után pirtóssá égíti az ellenfelet”. Tanúsítom, így van. De hogy a visszatért sniper is valami iszerősen, csak golyóval, az is fix. A különbség kettőjük közt a lövészet jeltése. Előbb egy szép, hosszú csóvával, utóbb egy füstfelhővel teszi. Sebal, sebal, el vagyunk kényeztetve.

Rocket Launcher: Az ellenfél elé kell célozni vele, gyors járművekkel szemben nem túl hatékony, egyszerre három rakéta tölthető csőre másodlagos funkcióval, amit spirálban löhetünk ki, ha az elsődlegest is lenyomjuk a tüzeltésor.

Flak Cannon: A szögölőnél elégséges gyakorlat mellett már ziccerből sem ördögösség kiadni az ellent. A szűk folyosók, kis távolságok réme szépen ilvehető gránátjával nyílt terepen is lehet fragkeltő hatású. Problája ki kezesorvosán, gyógyszerészén (Ne, megsejt)

Mine Layer: Pókaknákat először a SiN-ben láthattunk, ez ha jól számolom, a második alkalom. Egyszerre több jószágot is eszörhatunk, majd lézenáryékkal teregethetjük őket, akár egy juhnyájt. Mire felrobannak, általában egészen a szelvényhez nőnek.

Grenade Launcher: Nem-pók aknákat már sokszor láthattunk. Ugyanaz, mint a Quake-ben, csak nem pattan akkorát, és feltapad a járművekre, valamint akkor robban, ha rálépnek, vagy ha a másodlagos tüzeléssel szólnak neki.

AVRIL: Az Unreal II-ből áthonsított, szexi nevű céltörő rakétavető az egyetlen esély az Onslaught modt járgányai elleni hatékony védekezésre. Ez utóbbi pedig fontos.

Redeemer: Ez nem vallás-orientált játék. A megváltó itt egy bazi nagy rakéta. Igaz, már öt éve, vagyis ez általánosan ismert tény. Másodlagos tüzelés = becső irányítás, ütközés tölténytel-emberrel: fiall! = atomrobbanás

Target és Ion Painter: A két céltűző készülék a legvalószínűbb kézbe fogható eszköz az UT2004-ben. Az első szörnyegbombázást, a második amolyan contámadást von maga után... természetesen. Mi más?



pocs az UT99-esek, a 2003-asok és a Quake 3-asok között, létrejött a mindenki által játszható csoda – miután két hete az UT2004 5. és fél gigája előtölte a háttéráramat, úgy érzem, hajsztál híján tényleg így történt (s ekkora feladatnál a hajsztál híján a lehető legerősebb pozitív jelző).

Az első benyomás, amit indítás után szerezhetünk, hogy az Epic feladta a hideg profizmus látszatát, a céget, aki megteheti, hogy ne tőrődjön olyan jelentéktelenségekkel, mint a keretrendszer kinézete. A menü most csillog-villog, képek váltják egymást, feliratok úsznak jobbra-balra, a szolid mélykék hársáryabb színekre cserélődött, az ablakok sarkalaiban rombuszok izléstelenkednek, az UT2003 után az egész tüdizsítettnek, bazárinak hat. Ennek ellenére mind a beállítások elvégzése, mind a játékindítás po-fonegyszerű, átgondolt, villámgyors és elképesztően részletes. Elősegíti a barátkozást. Már itt megerősödhet bennünk az a – roppant helyes – képzet, hogy semmit sem kezdtek előlőrd, az új felület alatt ott lapul az eddigi UT-k minden tapasztalata.

A főmenü legutóbban most is a **Single Player** felírat terpeszkedik, amit mindig is furcsálltam a multiplayer játékokban, de fejet hajtok, az opció tényleg teljes értékű. A szörnyen erőltetett inrtndt leszámítva a hadjárat hagyományhűen csapatalkotással indul, melynek kezdetben egyetlen tagját mi adjuk (íme a sablon T/1 használatának buktatója). Az indulókéből először egy deathmatch sorozatban, fnaléként a kválástott tagokat legyűrve kell bizonyítanunk, hogy méltók vagyunk a csapatkapitányi tisztégre, majd egy komolyabb nevezési díjakkal nehezített team deathmatch szezonban kell beépítést alapot szereznünk a Tornára, ahol az egyes meccseken való részvételért már nem kell külön fizetnünk. Ez tehát a single legénygyeoseb jódsága: csapatunk immár nem csupán teljesítménybeli, anyagi finanszírozást is igényel.





Alapiképzés

Álló helyzet, nem alternatív! Futni, kacskaringózni, ugrálni és közben pontosan löni, nagyjából ennyi az fps-ek titka. Az UT-ban ehhez még csatlakozik egy szép csokor különleges mozgáslehetőség. A vetődést, melyet bármilyen irányba az adott gomb gyors egymásutánban történő kétszeri lenyomásával lehet előhozni, nem kell bemutatni senkinek. A faliól való elrugaszkodás, mely történhet ugrás közben is (illetve az ad neki értelmet) a faliál ellentétes irányú vetődés álltal, még szintén átlagos tudásról árulkodik. A boost dodge és a double wall jump már trükkösebb téma. Az elsőhöz síma falielőlettel kell 30-80 fokos szöget bezárunk, és stabil előrehaladás közben 25 századmásodpercen belül lenyomunk a faliál ellentétes irányú oldalazás-ugrás-oldalazás billentyűket. Az eredmény a síma dodge-nál kétszer hosszabb és másfélszer magasabb vetődés, ám értelme kevés, gyakorlatilag csak érdekesség. A második már sokkal több gyakorlati haszonnal bír. A technika abban áll, hogy a fainak ugorva az ellentétes irányú vetődést célzó második gomb lenyomásával egy időben elhasználjuk a második ugrásunkat is (mert ugye mondanom sem kell, az UT-ban a levegőben lehet másodszor is ugrani – bocsnát!) így rengeteg másikkal elérhetetlen helyre feljutva. Eleinte könnyű elszúrni, de hamar automatizálódik. A Karma fizikai motorján köszönhető flimságok kismérése már jóval kevésbé tanítható. Az általánosságokra, mint például, hogy a lift sebességét felvéve az elrugaszkodás megérkezéskor lőtől függően akár 4-5-szörös magasságot is eredményezhet, míg egy láb alá eresztett shield gun töltet vagy rakéta az életerő erős megcsappantása mellett jóval kevesebbet emel, (a rocket jump itt nem programozott, mint a Quake 3-ban) – azért érdemes kitérni. Megtörtént. Ajánlom mindenkinek a magányos kísérletezgetést a pályákon először tisztán, majd mutatórokkal – sok olyan dolog vehető így észre, és ismerhető ki, amelyik egyébként elkerüli a figyelmet.

Move, move, move!

Need adrenaline!

A pont- vagy kapszulaszerzéssel százza töltött adrenalin-szint a következőképp aszatható kamatosul:

Előre, Előre, Előre, Előre: Speed – dupla gyorsaság
Hátra, Hátra, Hátra, Hátra: Boost – dupla lassúság :)
Előre, Előre, Hátra, Hátra: Berserk – dupla tűzgyorsaság
Balra, Balra, Jobbra, Jobbra: Super Jump – dupla ugrásmagasság
Jobbra, Jobbra, Balra, Balra: Invisibility – dupla láthatatlanság

A meccsek beugróinak az árait nem tudjuk visszakérni, miután egyszer kiadtuk – kilépés, veszítés, nem mentés. Egyetlen lehetőség a győzelem, s ha ezt hosszútávon nem sikerül megoldani, előbb-utóbb ürl a kassza. Amíg a Tornába nem tudunk belépni, egy rajongó mindig kíséget minket az újrakezdéshez szükséges összeggel, de utána, amíg nem stabilizáljuk helyzetünket, csak a gyengébb meccseken indulhatunk. Az UT2004 rendszerében ugyanígy a pályák megnyerésére van szükség – három helyett most négy játékmódon kell végighaladnunk a visszatért Assaultnak köszönhetően (Onslaught a single-ben érthetetlen módon nincs) –, de a csapat fenntartásához szükség van a nyereményekből befolyt összegekre.

Társainkat minden esetben egy komolyabb tételt szerződtethetjük – sőt, néha még ez sem elég, de erőlt később –, s utána folytatato-

san, minden lejátszott meccs után teljesítményük alapján fizetést kell osztanunk nekik. Mindennek a tetőjébe képesek lesérülni, ami egy 45 frágas deathmatch menet után, hmmm... ellentmondásos. Ahelyett, hogy engedélyt kapnánk az agyonlövésükre, hogy utána frissen fitten újjáéledhessenek, állnunk kell a drága kezelésüket. Ezen már sokan fenakadtak. A túl sokat betegeskedőket – valójában természetesen véletlengenerátor dönt – persze bármikor továbbadhajuk, s felfogadhatunk új zsoldosokat a csapatba.

Am ennél különlegesebb módja is létezik a tagok és egyúttal a pénz szerzésének / elvesztésének. Ez az UT2004 ki-hívsrendszere. Ha legyőzzük a Tornát egyik mérkőzésében valakit, adott az esély rá, hogy a vesztes fél csapatkapitánya szemtől szemben párbajra hív minket, melyben a klaszikus változattal ellentétben nem az élet a tét, csupán az általunk megadott összeg, melyet megduplázunk, ha nyerünk, s elvesztünk, ha veszünk. De dönthet úgy is, hogy a vérítus névre keresztelt „ősi hagyomány” alapján kijelöli egyik társunkat, akit ha nem akarjuk, hogy eszentül az ellenség kötelékét erősít.

„A visszatért sniper funkciója egy paraszthajszálal sem tér el a lightning gunétól – seba, kinek a pap, kinek a plébános.”



se, meg kell védenünk egy team deathmatch-csel. Azt az előnyt stílusosan most is megkapjuk, hogy a küzdelem helyét mi választhatjuk ki két lehetőség közül. A kihívásokat el is utasíthatjuk, ám ez súlyos pénzlevonással jár. Bátorság, Illem, becsületesség a lelke mindennek, nincs nyavalygás! A fentekkel leg-
alább – amíg a tőkének bírja – mi is meglephetjük a versenytársakat, de a csapattag-szerzés ilyen módon különösen költséges mulatság. Nekem Annikára válok a fogam, mert olyan szép magyaros a neve, s – mivel egy Godlike csapat tagja volt – több mint húszszert áldoztam rá, mire meglett. Ez még reális utcai viszo-
nyok között is drága azért, hogy egy Annika megle-
gyen!

De akad ezen túl egyéb, ami elvárásaink fölé emeli az egyszerűes módot: a hihetetlen menynységű statisztikai adat, mely amellett, hogy minden lövésünket számon tartja, eredményeket ad a mi játékidőnk alatt lejátszott egyéb meccsekről is. Sőt, tovább erősítve a bajnokság-hangulatot a rendszer kérésre az összes résztvevő csapat teljes múltját és bizonyítványát elélnk tárja, sokszor még a különböző átgazolásokra és azok okaira is sportújság stílusban kitér (és a már

Szigorú védelem

Az UT2004 az eddigieknél sokkal nehezebben – ösz-
tén szőva nem is tudom, hogyan – kijátszható véde-
lemmel szerelkezett fel a kalózmásolatok használati el-
len. Bár a Securom rendszer most is csupán a szoká-
sos félnapos lejárás a devians hacker lelleknek, és
félórás dőlhrom az eredeti példányt vásárló, a ré-
gi/gyenge ROM olvasóval megvert játékosnak, az
internetes csatlakozás bizony most nem csak a hiva-
los szervereken ütközik valós nehézségekbe. Online
játék előtt az UT2004 engedélyt kér a központi hite-
lítő szervertől, és ha az a cd kulcsot nem találja meg-
felelőnek, a beépített chat, híroldal, barátlista a szer-
verkeresével együtt használhatatlanná válik. Ugyan-
ilyen szigorú a fellépés a csalókkal szemben is. Már a
megjelentést követő első napokban kemény hangvete-
lő üzenet mellett blokkolták az első feltedezett, segéd-
programokat használó sorozatszámát. Etikátlan előny-
szerzés, illetve az Epic helyett a szomszédnak való, ju-
tányosabbnak gondolt fizetés tehát meg se forduljon a
fejedekben – ha valamivel, hát ezzel ügysem vesztek
zsákbanacsát, és az UT2003 tulajdonosoknak még
kedvezmény is jár



Mutátorok

A 2003-hoz képest majd háromszorosára növeke-
dett számú (301) mutátorok további tekintélyes mély-
séget adnak a játékelméni alá. Az apróságok mel-
lett, mint amilyen a játékosok teljesítmény arányá-
ban növe, illetve csökkenő nagyságú feje, a négy-
szeres ugrás engedélyezése, az adrenalin vagy a
szuperfegyverek eltüntetése, a járművek kerekének
megnövelése, a játékmenetet nagyon komolyan be-
folyásoló lehetőségek is akadnak. Beépíthetjük az
Onslaught fegyvereket a többi pályára, és megno-
velhetjük a sebességüket, minden járgányt lecserélhe-
tünk ugyanarra, és beállíthatjuk, hogy irányítani le-
hessen őket a levegőben ... De itt kapcsolhatjuk be a
bónusz csomagokkal megjelent új adrenalin kom-
bókat is, itt állíthatjuk be a játék sebességét felezel-
től kétszeresig, s itt engedélyezhetjük a különböző
fajta karaktermodellek számára az eltérő harci ké-
peségeket! Elképesztő – más játékokba ilyen opci-
ók 30 különböző, rajongók által készített mod szo-
koltni.



**Szeretnél egyet a három ere-
deti UT 2004-ből?
Válaszolj az alábbi
kérdésekre és nyerd egyet a
három dobozos játékból?**

- Sorolj fel négy EPIC játékot.
- Mi az UT 2004 legnagyobb újítása?
- Milyen grafikus motort használ az UT 2004?

**A megoldásokat 2004. május 30-ig
várjuk a következő címré,
nyílt levelezőlapon:
Gamer Magazin szerkesztősége, 1300,
Budapest 3., Pf.: 210**



önmagában túlzás szöveget egy női hang felolvas-
sa). Az UT sztorija szerint ez a 23. század küzdő-
sportja – ezek után teljesen megalapozott az az ér-
zés, hogy amit látunk, az már jelent jelent.
S még ezerszer erősebbé válik a sport-tudat, amikor
először nézünk élő vetéltyársak után. **Multiplayer** játé-
khoz csatlakozva is a végleteleg kiforrott, gyors,
stabil, átlátható és minden szükséges információval
ellátott kezelőfelület fogad. Szerverkereséskor nem
csak a játékosok számáról, hanem pontszámokról,
így a csata állásáról is rögtön információt szerezhete-
tünk – s a több száz szereplős lista kérés nélkül folya-
matosan frissül. A Battlefield Vietnam után, ahol a
harctéri borzalmak már a menüben kezdődtek, ál-
modni sem mernék szebbet. A játékkal kapcsolatos
legfontosabb hírekért sem kell többé html oldalakon
keresgelnünk, elég a News fülre kattintanunk, s a játé-
kon belül értesülhetünk a friss információkról. A le-
hetőség jelenleg ugyan hirdetőtáblaként üzemel, de
előjön még az idő, amikor a nagy megdöbbenések itt
fogadnak majd. Vagy ha nem jön el, hát nem jön, de
az ötlet tapost érdemel. Amitől már sirni támadt ked-



tesen ezekből közel sem mindegyik – ha jól számoltam, akkor 48 – új fejlesztés, a lista tartalmazza a teljes UT2003-at az összes hivatalos bónusz-csomaggal, sok a BR-CTF tükörkonverzió, és rengeteg az eredeti UT remake. Az UT2004 fejlesztésének alapvető irányelvei közé tartozott, hogy visszahozza a klasszikus hangulatot, és ezt ily módon – az én érzésem szerint – teljesítette. Főként a deathmatch pályákon érződik, hogy teljesen más szándék alapján készültek, mint a 2003 szellős, nyitott terepei. A végtelen mozgási szabadság érzésének helyét vis-

„A 2004 deathmatch-cse már nem próbál meg látvánnyal elkápráztatni – a fantasztikus sebességű ösztönjáték az, ami magával ragad.”

A párhuzamos sorozat

A Digital Extremes 2002 végén megjelent UT átalakítása az Xbox Live kulcsfontosságú indítójátékaiként került a konzolos köztudatba. A PC-s verziótól sokban eltért, például hatalmas pályán a fegyvertájakat már ekkor igénybe vehettek járműveket, de a központi ház megegyezett az UT2003-mal. Nem így a nemrég bejelentett következő rész, mely immár közvetlenül az Epic kezeli között alakult – bár a Seion kezdte meg a fejlesztést, időközben beolvastották –, és sajátos figyelt kíván létrehozni fps és beat 'em up (verekedős játék) között. A PC-s vonalról immár teljesen elszakadt koncepció a megazokott fcs módokkal (dm, tdm, ctf), az eddigi UT-khez képest kis, ám a Nörtal Komathoz vagy a Tekkenhez viszonyítva nagy, némely elemiben interaktív pályákon – természetesen járművek nélkül – kívánja egyszerre ki-szolgálni a két nagy arcade szórakoztatói forma, a lövöldözés és a verekedés rajongóit. Jelenleg négy különböző előzetes videó kering a neten, melyekből már megnyugtatóan látszik, hogy a szokásos kellek, a bőgős bikinis babák és a vizuálisan atomrobbanás-sorozatot imitáló kombók a helyükön vannak, s így talán még a DOA fanok kielégítésére is alkalmassá válik. A hagyománytörő / teremtő játék, mely nem csupán az Unreal nevet, hanem magát az fps fogalmát is új színnel látják gazdagítani, 2004 végére várható, természetesen only on Xbox

válhatnak, szórakoztató színtelítéltől. A CTF most is méltó a csapatjátékok matuzsálemkirályának címére, a Double Domination, a Bombing Run élménye már másfél éves függőként vonz, az Assault így, visszatérve is tud újat mutatni, de az igazi húzó erő, amelyik már a demóval mindenkit maga alá gyűrt, s amelyről már hónapok óta százsámszra keringenek eufórikus élménybeszámolók, az Onslaught. Teljesen friss játékmenet, tökéletesen illeszkedő járművek. A játékmódok részleteiről külön két oldal szót a klikken, itt összegzőként csak annyit, hogy élvezeti értékük – mely gyakorlatilag maga az UT élvezeti értéke – és változatosságuk szinte minden más elemhez hasonlóan kiemelkedő, ám bármennyire különbözzenek is, egy ladikban eveznek... mit eveznek, szárnyas hajóban hasítanak (bocs, több nem lesz). Kegyetlenül gyorsak, futurisztikusak, és csak azoknak szólnak, akik barátságban állnak ezzel a stílussal – megrögzött Battlefield vagy Counter-Strike rajongókat valószínűtlen, hogy eltértenének.

A fenti jegyeket elsődlegesen a pályák határozzák meg, melyekből egészen elképesztő mennyiség, szám szerint 106 szolgáltat játéktérlet (mindegyik saját bemutatókép-sorozattal és történettel). Természe-

szafogalták az apró, körültekintően megszerkesztett labirintusok, melyeknek térképei a játékos vérébe ivódnak, s utána már szigurból játszhatók. A 2004 deathmatch-cse már nem próbál meg látvánnyal elkápráztatni – a fantasztikus sebességű ösztönjáték az, ami magával ragad, s némelyik pályán már-már épphogy felül nem mülja a Quake-et (melynek igazi erőssége felül is ez volt, senki sem tagadhatja). Amikor semmit sincs idő átgondolni, de a háttérben ott zakatol az útvoalszámítás, amikor nem láteznek magfontolt lépések, de minden cselekedet az ellenfél mozgásának és a lövedékek röppályájának pontos kalkulációjához igazodik. Amikor érezzük a játékot, és élvezzük a pillanatot, az az igazi fcs élmény.

Az UT2004 ezt teszi le az asztalra, de ilyen mennyiségű elképráztatásról megnó a selejtekm száma is. Nem mindegyik térkép jó. Viszonylag sok a vontatott, zötyögős, kivált jellemző ez a kétszemélyesként besorolt, ám 3-4 fővel már épphogy játszható pályákra. De akadnak lehangozó, unalmasak a csapatjátéktérképek közt is. Ha a 106-ból 85 alkalmas az élvezetes játékra, az még persze mindig a... haha, határértéken belül van. És az Epictől megszokott briliáns ötletek azért a kiesett 20-ért is kárpótolnak. (Az ötletek most sem – elsősorban – látványmegoldásokra, ha-

ven, az a beépített chat-kliens – ezután az IRC-t is elfelejtjük! Amit az UT2004-gyel kapunk, nem is pusztá játék, hanem fps-rajongók teljes közösségi bázisa

Szerver, ill. botmatch (Instant Action) indításkor szintén a kényelmesség javára átalakult kezelőfelület fogad. Egyszerűen nincs olyan kis szeglete a játéknak, amely menüből igényre szabható ne volna. **Játékmódok** terén sem született még párja ennek a gazdagságnak. Igaz, mindössze egyetlen teljesen újat találunk köztük, de az maga az újdonság. A deathmatch-re – team deathmatch-re alkotott különböző, UT2003 bónusz-csomagokban napvilágot látott variációk, a Mutant, az Invasion és a Last Man Standing (utóbbi persze kivétel), ha igazán populárisra nem is



Játékmódok I.

A következőkben az UT2004 10 játékmódjáról írok, értékelés és tipp osztozik egymással a helyen, remélem, mindenki könnyen ki tudja szűrni, hol találja, amire szükség van. Az általános ismert játékmódok közzismert, illetve kis tapasztalattal és észszel nyilvánvaló fogásaira nem térek ki, és mélyelemzésre sincs itt lehetőség, de a megismeréshez, induláshoz elegendő, amit itt találtok.

Deathmatch – Team Deathmatch

Több mint egy évtizede ugyanaz. Ügyesség, gyorsaság, precizitás és rengeteg tapasztalat, gyakorlás teszi a mestert. Ajánlott fansite-okról letölthető fragvideókat nézni, mert így megnézőnek saját magunkkal szemben támasztott elvárásaink. Az egyéni játékmód és a pillanatnyi fizikai és mentális állapot itt fejeződik ki a leggyengébben fragepekben. Azon a triviális találaton kívül, hogy TDM-ben ajánlott többen együtt mozogni, nincs is mit mondani... csak gyakorolni!

Last Man Standing

Deathmatch utolsó vérig, mely a következő három típusal együtt egy bónuszcsomagot állt került az UT2003-ba. A kiesések, és egy-egy menet vége felé a nagyobb pályákon való hosszú kóválygások miatt sokáig nem évezetes, rövidítva azonban magasra tudja dobni az adrenalin szintet. A lömgyverekedést kerülni kell – az etikálatlan kempelést meg még úgy (kivált, hogy a program elurálja a tartózkodási helyet a többi játékosnak). Egy-szerűen ügyeljünk arra, hogy utunk jól vehető terepen, a csomópontoktól minél távolabb vezessen!

Mutant

Az „első vér” mutáltat, az alany gyorsaságot, láthatatlanságot, dupla sebességet és végzetlen tölténymennyiséget kap a tájában megjelenő összes fegyverhez (szuperfegyvereket leszámítva), ám élete folyamatosan csökken, ha nem öl. Minden áldozat dupla frag, de a többi játékos radaral vadászik rá, és csak rá, mást nem sebezhet. Kivétel az a láó, aki a legkisebb pontszámmal rendelkezik – amíg így áll, bárkit lelőhet. Mutánsként folyamatosan rohanjunk, amennyire a helyzet lehetővé teszi, egyedül mozgó célpontokat szemlélünk ki – vadászként gyeközünk csapatban maradni, és az utolsó lövésre hajlani! Kisait kiegyensúlyozatlan, nagyon alkalmi szórakozás, de baráti találkozókat feldobására ideális

Invasion

Az egyetlen játékmód, melyben nincs egymás ellen küzdelem. A játékosoknak a folyamatos hullámokban támadó Unraei – igen, a felejthetetlen eredet, '98-as Unraei – szörnyével kell megbírköznünk. Amíg egyvalaki is túléli a hullámat – tíz másodperces felépülésre, újrásiédve feltankolásra használható szünet után – az ellenből újabb és újabb adag érkezik. A lelövésűkért nyert pontok mennyisége az adott szörny típusától függ (egy lán-dzás skaar! például csak 2, egy két kézzel rakétázó be-hemot már 5), ami fix, az a halálért vesztett tíz pont, va-gyis a kockázatos csatából érdemes kimaradni. Nem hangzik jó mókának, de a hordában végzett szörnyirtás, s azok Unraei óta változatlan megjelenése és harcmod-ja sajátos hangulatot ad neki, érdemes időt szakítani rá.

Capture the Flag

A legöregebb fps csapatjáték taktikái már lassan tíz éve változtalannak. Egy – az emberi alap-beállítottság miatt általában könnyű – csapat bevédni a zászlótól, míg a másik az ellenfeléért indul. Az ellenséges bázist egy-szerre, lehetőleg több irányból a legelőravetetőbb meg-támadni, s ha a zászló megvan, a hordozójára különö-sen fontos vigyázni. Ha vannak, akik megtámadták előtte az utat, és fedezik hátulról (no meg a zászlós sem akar hősködni), már csak a saját bázist kell bevédni, és biz-tos a győzelem. Ha a csapatzászlót meglojták, magától értetődően nem hagyható, hogy a zászlólvó is érte menjen. Ez az egyik játékmód, melyben a Translocator használata engedélyezett – módosít is némiképp a klasszikus játékmóten. Hogy ki-ki elhelyez-e saját tér-felén azonnali lehetőséget a visszavonulásra, vagy in-kább a gyors előrehaladást részesíti előnyben, vérmér-séklet kérdése. A szerkezet akkor jöhet meg jól, ha a zászlót át akarjuk adni másnak (több élettel és tehetség-gel rendelkező játékosnak), mert logikusan, előbb tele-pontálva nem jön velünk. Az UT2004 már alapállapotban tartalmazza a 10n1 CTF, rajongók által kioltott örötsé-get, ahol egy szűk pályán ketten loják egymás zászla-ját. A mód közélebb áll a párbajhoz, mint a klasszikus csapatjátékhoz, de a paletta színesítésének szempont-ja-ból ez egyre megy. Taktikák itt nincsenek, ami megosz-tásra érdemes, az a rocket launcher

Bombing Run

Az UT2003 nagy dobását az utód változatlan szabályok-kal és vonzerővel örökölte át. A pálya közepén fekvő „labdát” kell eljuttatnunk az ellen kapujába, vagy bele-dobva, vagy testünkkel átszaladva rajta (ha a golyó nincs nálunk, a kapun átépni halálos). Amíg mi vagyunk a hordozók, életünk 100-ig folyamatosan töltődik, ám fegyvereiket nem használhatunk, kizárólag a labdave-tőlve passzozhatunk társunknak (ait fél csapattag be-mérése, primary fire labda előlévő) illetve lövethünk kapu-ra. Az első lehetőséget mindig tartuuk szem előtt, az egyéni pontszám sokat itt ügysem tűzör, a labdát feltét-lenül adjuk át nálunk jobb pozícióban lévő társunknak, majd fedezzük! Az egyszerűsége öltöztetve egy kicsit is szervezett csapat ellen esélytelen, és környezetünk dűh helyett hálát fog érezni irántunk, ha a fentiek szerint ce-szlekünk. A második lehetőség már csak veszélyeztet-ke való, mivel a labdabelővést csak 3 pont jár a követ-len érintés 7 pontjával szemben. Akad azonban még pár módosr, amelynek a labdave-től a tilka. Irto pótlatlan hú-zás például a labdát az ellenfelé dobni, s amíg megie-pelt, és képtelen a védekezésre, egy Flakel előszórná a dillemmjait. Ehhez persze érdemes tudni, ki ellen ját-szunk. Az UT2003-ban kiválóan alkalmazható volt a „lab-dát előre lövni, magamat meg translocatorral utáni” taktika, ám ennek a 2004-ben fejét vették. A Ball Launch-er nullára szítja a kedvelt segédeszköz energiáját. A csapatmozgás jellegéhez a magától értetődő „fedezd a labdát” intelem kívül annyit, hogy a három kisebb osz-tagra, a translocatoros úttörőkre, a központi szerepet betöltő labdázó bngádra és a sikertelen támadásra is felkeltőzött hátrétre osztás a legtöbb pályán kiemelkedő eredményes



nem a játékmótenet megbolondító húzásokra érten-dők.) Akad köztük amatőr tervezők által már elsűtött darab, (a nyers szennalítás mindig tőlük érkezik), de ezek ugye, nem jutnak el mindenkihez. A legna-gyobb élmény, a játéktechnika és a látvány újdonsá-gainak találkozására azért most is ránk-ránk köszön. Az igazán átlító példát az Anyahajó assault térkép külső tere, melynek kedvét képek voltak teljes úrharcot szimulálni, a háttérben a sci-fi-k szokások kelkelveivel, a száz helyen robbanó cirkálva és a folyamatos bombázás alatt álló Földdel.

A megjelenítés kiemelkedő attrakciója a pálya, de technikailag nem mutat túl az UT2003 keretén. Nincs lényeges fejlődés, de mint már szóba került, tisztán látszik, hogy ez nem is volt cál. A kétkétdőknék az assault és onslaught térképek bebizonyították, hogy az engine-t hosszban szélességben semmi sem fekszi meg, s ezeken a helyeken a poligonszám is csűcső-ko döntőget Kapunk extravagáns formákat és textú-rákat, olyan grafikai effekteteket, melyek láttán öt évvel ezelőtől 10 számítógép-rajongógnál 8 szívinfarktust ka-pott volna, de közel sem fog az UT2003 utánához ha-sonló szédülés kerülgetni (vagy csak én voltam az, aki a Skyline-t megpillantva akkor alig tért magá-hoz?). Ez kiforrott, nem pedig megdöbbentő játék. Gépigényében sem – utálom, hogy szinte mindenki igyekszik előre riogatni ezzel. Akinek 3 GHz dübörög a házában, hajlamos azt hinni, hogy minden csak an-nyival működik. Közepes processzor (1,8 GHz, 1600+, vagy ez már gyenge?), átlagos videokártya (GF 5600, Radeon 9600, de még egy márkásabb GF 4200 is megteszi) és fél giga RAM felett már általában akadálytalanul szalad 1024*768-on maximális beállítá-sok mellett. S a kód nem csak ebben remekel. Amellett, hogy bugok 100 indításból egyszer, ha elő-fordulnak, az ALT+TAB-os taskváltás is pillanatok alatt, és zökkenőmentesen lezajlik, így jobban el-eresztett munkahelyekre is ideális. A hab a tortán a netkód: hiába a drága 512/128 ADSL kapcsolat, nem átlagos, hogy európai (még csak nem is feltétlenül ma-gyari!) szervereken 40-80 ping mellett játszha-sunk. Úgy értem: eddig nem volt átlagos.

Játékmódok II.

Double Domination

A klasszikus UT Domination a folytatásban átalakított verziója, ahol csapatunknak már csak két pontot kell egy rőben birtokolnia, személyes kedvencemmé vált azért az idegtépő tíz másodpercért, amit a pontszerzés bekövetkezéséig kell kiűznünk a két pont védőinek (mikorben még a másik pontért is aggódnak). A taktika itt magától értetődik: A két osztagra bontott csapat megpróbálja egyszerre ellenőrizni alá venni, és úgy tartani a két pontot – a kiegyensúlyozásban segít a játékosok helyéről informáló scoreboard. A halál követően amilyen gyorsan csak lehet, a pontok közelébe kell jutni! A néhány most debütált pálya bár tartalmaz érdekes elemeket, sokat nem ad hozzá a típushoz. Ha valami ennyi izgalmat sürít magába, ott nincs is szükség reformokra.

Assault

A '99-es év játéktípusának 2004-es visszatérése igényesre, mégis felmérésre sikerült. A cél minden egyes pályán más, s minden esetben egy a sebezhetetlen és egyedi környezetbe sikerült ágyazni, ám a játékmenet csak árnyalatokban változik. Nevénél a mód tökéletesen megfelel, mivel folyamatosan, lineáris előrenyomulást valósít meg különbözőbb taktikai lehetőségek nélkül, ám egy lerohanás hibátlanul átértező hangulatával. A különböző szakaszok puskakivágyaira pakolt eltérő fegyvereknek és az esetlegesen bevetett egyező eszközöknek (tankok, dzsipek) köszönhetően a roham karaktere folyamatosan változik. Pályafüggetlenül például szemléltetve: indulásnak mesterlövészes invázió, majd rakétás, gépgyűs megsemmisítő roham, és végül tankos kitörés – s még vagy tucatnyi egyéb lehetőség. Az így keletkező tempó- és látványváltozás valamelyest ugyan kevés kedvet önteni az emberbe, s a feladatok teljesítésének részleteit is mérő, folyamatosan ketyegő óra is motívál, hisz az nyer, aki a kétfoldos meccsen rövidebb idő alatt jut el az adott küldetés végcéljához, ám a játékmólmányt jelentő egyhangú rohanás és lövöldözés így is stagnál.

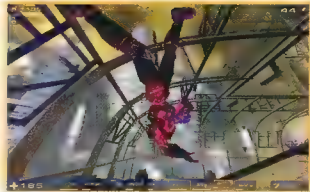
A részfeladatok teljesítését a program jelentősen tünteték (10 pont az elengedhetetlen, 5 az opcionális, csupán adalék-előnyként jelentő feladat), hisz csak arról van szó, kinek sikerül a megszállás során a megfelelő hullámban a legmesszebbre, ill. a leggyorsabban elérni. Tanácsként minősítése az alapervényű, együtt mozgásra, egymás kiegészítésére buzdító szavakat adhatom, s még valamit, ám csak itt érvényes: ha túl sokáig életben maradunk, és csapatunk elhagy minket, a translocator gombjainak megnyomásával a legfrissebb respawn pontra ugorhatunk. Ez a dinamizmus, ugye. Az assault remek alkalmi szórakozás, az Onslaughthoz hasonló mélységek nélkül.

Onslaught

A játék legnagyobb vásárlóerejét a Payonix, külső csapat által kidolgozott, teljesen friss, mégis kiforrott, lehangzó játékmómmal bíró Onslaught jelenti. Sokan létket attól, hogy az UT2004 járműveket szerepeltető módja egyszerű Battlefield klónná válik. Alapjaiban más koncepció – alaplatlan félelem. A végcéle a két csapat főbázisainak elpusztítása, ám az odavezető úttal sokkal kényelmesebb meg kell küzdeni, mint eddig bármikor. A pályák stratégia: helyekre épített (vagy azokat alkotó) csomópontokat kell birtokba venni úgy, hogy teljes összeköttetés születhessen a két bázis között a mi színterünkben. Egy-egy csomópont meghódítása nem kevés időt vesz igénybe, de az ebben a módban kulcsfontosságú linkun másodlagos túlélése segítségével a folyamatos felgyorsítható (ha más már löti, akkor mi rajta keresztül adjunk energiát, úgy erősebb). Az ellenfél csomópontjai – vagy ahogy a játék nevezi, ergóccai – csak akkor támadhatók, ha egyik sajátunkat (vagy központunkat) lánc köti össze vele, és ugyanez igaz természetesen visszafelé is (védelem tehát csak a sebezhetetlen pontok körül kell, hogy összpontosuljon, ott viszont kell). Hogy a láncok hogy kapcsolják össze a góccokat, az nagymértékben befolyásolja a térkép játékmómmat. A program induláskor jó néhány lehetőséget felkínál, sőt, a „kapocs-tervezővel” saját útvonalakat alakíthatunk ki, így egy pálya is nyújthat folyamatos változatosságot. Az alaplehetőségek meglehetősen nagy stratégia szabadságot biztosítanak, nehéz igazalmasnak kombinációt létrehozni náluk.

A főbázisra általában csak egy góccsal alkotunk, ám azon túl szinte mindig több lehetőség kínálkozik a haladást irányként. Érdemes több csapatban, egyszerre több pont meghódítására indulni, vagy meccsvezérlő egyből az egyik messzebb célba venni, hogy mire az első előretolt állás kész, már rögtön épülhessen is a következő (mivel úgy jó góccal felépítés 5 pontot jelent, ez általában önmagától így történik).

A csomópontokkal nem csak respawn helyet, hanem fegyvereket és járműveket (amelyek gyakorlatilag fegyverek) nyerünk. A tervezők nagyon ügyesen játszottak az elhelyezésekkel – nem mindig az ellen bázisához közelbe fekvő pont a helyesebb választás! Tankok szinte sohasemnek a bázis szomszédos pontokon, szükség rájuk ellenben mindig, hasonlóképp a repülőkhöz, melyekkel néha távolabbi pontokról, a terepakadályok fölött gyorsabban az út. Egyelőre a legtöbb csak kóstolatlanként az Onslaughtot, nincsenek még „vérprofil”, az épkeztér klánok most egy évre előre kiérthet az összes kreativitásukat taktikafelvezetésben – de az egyéni próbálkozásoknak is bőven kínálkozik lehetőség. A mód most a mi apró Kánaununk.



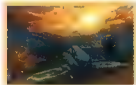
De net nélkül sincs végzetes gond. Ugyan ez az 1999-es UT óta nem újdonság, a botok már ott sem hagytak sok kifogásolnivalót maguk után, most azonban mintha még tovább fejlődtek volna. Kevésbé könnyű őket egyszerű taktikákkal – pl. elhárításra, sarok mögött flak megelapetés – csőbe húzni, s a liftet is okosabban használják, ha látják, hogy előtte minket szállított. Igazi kihívást jelentenek, és ami meglepő, nem csak a 8 nehézségi fokozat utolsó 2 szintjén (ez persze erősen szubjektív). Bár néha nehezen találják a helyüket, a csapattaktikához való alkalmazkodásra is alkalmasabbnak mutatkoznak. Finomhangolhatóságuk mértéke pedig az öreg UT-ban látott teljeség fölötti. A B4 fazon – melyeknek mintegy egyharmada új, sokan az ősből köszönnének vissza, de a maradék eredeti egyetlen részre kétszer is elég elvett-műt – mindegyikének 8 csúszkán állítható paraméterét (az alapvető célzóközéppont mellett például olyasmiket, mint hogy mennyire tehetséges az oldalra vetődésben), valamint kedvez fegyverért, hangját, és csapásban betöltött szerepét szívnék szerint módosíthatjuk... miután megbolondultunk. Hasznosabb és különlegesebb, hogy a 2004-be is – lassan standardként – beépített rádiós kommunikációs rendszerrel, sablonparancsokat osztogató botokat is utasíthatjuk. Már alig merem kimondani, hogy „ez nem minden”, mert az Epic most is túlteljesítette előző túlteljesítését. Majd lefordítottam a székéről, mikor netes buzdításra rákálítottam az egyik botra: „Dance!”, és az időtlen mozdulatokkal dobálni kezdte magát. Ez már a no comment kategória.

Essen szó inkább a fegyverekről, köztük nehezebb ujjongani. Bár biztos sokan megteszik a mesterlövészpuska visszatérését látva. Amit én látok, az az UT2003 kiegyensúlyozott tökéletességének megbotlása. A sniper funkciója egy paraszthajszálal sem tér el a lightning gunétól, a HUD fegyversorában még ugyanazon a rubrikán is osztoznak. Sebalj, kinek a pap, kinek a plébános, nem baj, ha egy eszköz kétféleképpen is vezet (akit nagyon zavar, a gránátvető meg az aknavető közt már komolyabbak a különbségek, de ez Avrilostól ellenőrizze mindenki az



Járgányok

Makulátlan munka. Az UT2004 Onslaught módban vezethető járművei arról tanúskodnak, hogy a mennyiség helyett az eredetiség és a játékmenetben betöltött szerep tökéletesen ciszolása kapott mindenek felett első jelentőséget. Nem mintha a garázsmérete egy szavunk is lehetne.



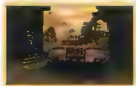
Manta: Kis ördög. Villámgyors, az egyetlen jármű, mely tud ugrani, így megfellelő kontrollal a legtbőb

helyre képes eljutni, ám egy AVRIL rakéta végleg megállítja. Lövedéke értően, tűzgyorsasága viszont könnyen halálössze teszi, akár nagyobb járművek számára is, míg másodlagos „támadási módja”, a hirtelen földhöz lapulása a gyalogosokat préseli a pokolba (bocs). A kiegyensúlyozottságot bizonyítja, hogy nehezen fordul, így bár az útba kerülő akadályokat könnyű elkerülni, ellenfeleket aratni nehézkes vele. Két propellerrel mintha csak szállításra tervezték volna – de ha csapatársainkat a sebességgel is vinné, a fríndly fire kikapszott állapotánál másodpercek alatt körbe is tolhatjuk őket a pályán.



Scorpion: Carmageddon buggy. Elsődleges tüzelésmódja igen különleges, egy energiakötelet bocsát útra,

amely a legközelebbi tereptárgyra illetve ellenfélre fellekeredik, majd kis idő múltán felrobban. Minél tovább tartjuk lenyomva a támadást, annál hosszabb a kötéli. Szinte minden ellen hatékony, ellenlétben a másodlagos móddal, mely két kést merszik ki oldalirányban. A gyalogosokat levágja, a tankoknak ütközve felőrli. Fordulékonysága miatt (kézfélkes kanyar) a leghatékonyabb gázolásra, gyorsasága pedig alkalmasá teszi a sürgős erőátcsoportosításra, de nem ő az igazi csodamasina



Hellbender: Első ránézésre Humvee. Első kipróbálásra remek száguldozószerű, amellyel lehet dúdálni. Klamern, teljes hozzáféréssel a Halálós Fegyver. Persze az UT-ban mindegyik fegyver halálós, a Hellbender nagybetűs gyorsasága mellett a teljesre erősített fordított shock rifle teszi, mely pillanatok alatt telezsúrolja a terepet fűa gömböcskékkel, s elég mindössze egyet eltalálni másodlagos tüzeléssel ahhoz, hogy lánokban végigrobbanjanak a terepen. Akad egy harmadik ágyú is a platához szegeve, amely leginkább nagy erejű mellőlövések adhatók le, de biztos vagyunk benne, hogy a tőlem távol álló igazi tehetségek pontosan képesek banni vele.



Goliath: Tank. Ennyi, és nem több. Lassú, de erős, távolra érdemes tüzelni vele, s ha valahé, hát hozzá nem árt egy, a hátréből töltögető harmadik ember. A második embernek ugyanis a helye garantált a fedélze-

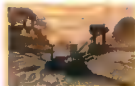
t géppuskánál, mely a tankot egyébként konyvyszerrel kitűző főrgő Manták és Raptorok elhessegetésére megoldás (ha sikerül egy repülőt az ágyúval kilőni, azaz viszont szasszem kitűntetés jár). A féket lenn tartva természetesen tud helyben forogni. Góliát eldöntheti az ütközeteket, érdemes körültekintően banni vele.



Leviathan: Guruló erdő és tömegszállítás. Minden sarkon egy rakétakilövő blokk várja gazdáját, míg a központi sorozatlövő kezelése a solórra hárul. A másodlagos tüzelést megnyomva mozgásképtelenné válik, kicsomagolja magát, és feltűrli a mélyébe rejtett csodafegyver, melynek tűze a hatékony tömegpusztítás mellett pusztá látványosságként sem utolsó. A monsterrummal lomhasága miatt tanácsos roppant célirányosan haladni, és pár főrgőbb segítségével fedeztetni, ugyanis a klasszikus szituációnak megfelelően egy Mantával vagy egy Raptorról szemben az óriás szinte tehetetlen



Raptor: Repülő, olyan magasra, amennyire a pályaszerkesztő engedi, elsődleges tüzeléssel gyorsan szálló plazmafrászkokat engedve a szerencsétlen földhöz szegezetekre, másodlagos módban pedig cálikövetés rakétaival helyre téve a légi konkurenciát. Manőverező taktikájának pont annyi kíváncsiulót hagy maga után, hogy egy AVRIL elől csak a megfelelően szűk teret védehesse meg. Oh yeah, love real 3D!



TC-1200 Slozimebil: A TC-WC különösebben nem hatékony. Amolyan hűsvételi tojás a fejlesztőktől,

amelyet az UnrealEdben fedeztek fel nemrég, és a konzolból a summon OnslaughtFut.OBSGenericSD parancssorral terem elő. Az ürlési igény járműbe ottolt teljesítményével az UT2004 valóban túlmutat minden eddigi multiplayer fps-en

Hangsúlyozom, a fentiek az Onslaught arzenálját jelentik (a kizetkocsnál kivül), az Assault módban még található néhány finomság. Pár általános tipp zárásként talán elkel. A stratégiai fontos járgányok táborukra nagyon sokat dob egy link gunos „szerező”. Elengedhetetlen információ, hogy ha a használt járgány nincs tele, a pozíció változtatható a fegyverváltó gombokkal – legjobb persze, ha tele van. A csapatársakra mindig figyeljünk, ha egyszemélyessel hajtunk, még akkor is fel tudnak ugrani – s egy motorháztetőn guggoló AVRILos vadász a mi életünkben a megszégyenítőbb. Ha ilyen utasaink akadnak, a kézfélkes forduló (szinte minden járgány esetében az ugrás gomb) elkerülhető az alapvető udvarasághoz tartozik. Egyéb esetben nincs is elegánsabb frág egy ellenre faroklásnál. Summa summarum, a Colin 04 is kiváló, de az UT2004 járműparkjával, fizikai modelljével és az e kétből származó vezetési élménnyel azért sem ő, sem mások nem vehetik fel a versenyt. J Nyereget!



idevágó boxban! A klasszikus UT szelleme érezteti hatását a hangokon és a zenén is. A menü nem katog, hanem blippeg, az alapértelmezett bemondó megagonsz (ha ez valakinek nem szimpatikus, három másik közt választhat), az általánosságban minden effekt „olcsóbb”. A botok hangjain változás nem esett, talán csak a szókincsük bővült – az én közérzetem ugyan nem sokat emelt, hogy ezután bele tudják vísítani a fülembé, hogy „You dick!”, de tiszteletben tartom eltérő igényeinket. A zene – melyet, hogy a tökéletességen csorba sehol se essék, menetközben előlítható, playlisteket kezelő médialejátszóon változtatunk – is visszavett az UT2003 telt, drámai hangzásából, kihallani a hangok „szintetikuságát”, ami persze nem feltétlenül hátrány. Akadnak egész szélsőséges, hmm... az UT2004-nél megfoghatóbb dolgokra optimalizált darabok is, az átlagosnál nagyobb törköpességű közönséggel megáldott klubokban örömmel fogadnák őket.

Az UT2004-re kemény kettős feladat hárult. A nagy feladat, a 2003 től sok változás, tulságosan eltérő élményt hozott a kiindulóponthoz képest, ezért hiába tobzódott az innovációkban, s kellett megdöbbenést meglepetéssé, sok régi rajongó elfordult tőle. A 2004-nek egyszerre kellett hátra és előre nyitnia, az öreg visszahozására mellett bizonyítani, hogy van fejlődéssége a rövid időn belül kiadott epizódoknak, tudnak annyi újat nyújtani, amennyit érdemes beruházni rájuk. A cikkből máris kiderült: mindkét feladat teljesítése, sőt – köszönhetően annak, hogy csomagban gyakorlatilag a teljes UT2003-at és kis híján a restaurált Unreal Tournamentet is megtaláljuk –, az Epic példátlan kiforrottságot, egyediállású tartalmi és minőségi teljességet hordozó alkotást hozott létre. Ugyanakkor az is biztos vált, hogy nem fog tudni évente újabb részt produkálni, mert folytatással nem elégzik meg Megalomániás. A csoda, hogy eredményes megalomániás. Csak azt kívánhatjuk, hogy megtartsa ezt a ritka tulajdonságát – nektek pedig jó szórakozást a következő néhány évre!

Lucas Z

Pro: tökéletesen kiforrott kivételével példátlan tartalmi teljességgel

HANGULAT	23	25	GÉPIGÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	25	25	PIU 1000, 128 MB RAM, 5,5 GB HDD
EREDETISÉG	08	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	18	20	92%
AUDIO	08	10	
ÉLETTARTAM	10	10	

Konka: nincs benne semmi társulatlanság, megdöbbenés, amiért főbbé gyilkosként lejtett elünk



COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

Kategória: fps • Kiadó: VUGames • Fejlesztő: Turtle Rock – Ritual – Gearbox – Valve
Web: www.cs-conditionzero.com

INFOBOX



- Hozzám: Van két let-support;
- Készítők: Van két let-support;
- Sasus telli

UT... 100%



Bar... 100%



Half-Life 100%



Ezt csúszatták évekig! E körül csaptak eget rengető felhajtást! Úgy tűnik, maga a Valve sem számított olyan döbbenetes sikerre, amekkora a Half-Life-et a trónra emelte. Részben felkészületlenül érhet, hogy minden bájtlát falják, s a ragórduló pénzgártó-gépezetnek nem párosult erőforrás és „haditerv”. Miután úgy döntött, még a népszerű modokból is igyekszik hasznót tenni saját zsebébe, egyik ballépése követelte a másikat. A Team Fortress 2 erejéhez már '99-ben ódákat zengtek, hogy utána minden évben sajnálkozhassunk elavulását látva. Amit a Counter-Strike, a még mindig – az élen – élő legenda, a statisztikái alapján szinte csodaszámba menő multiplayer uralkodó alapjain műveltek, sokkal inkább dühítő, mint szánalmas. Kiragadni eredeti alkotói kezéből, majd folyamatosan passzolgatni egyik fejlesztőcsapattól a másiknak, hogy a mindenki számára elérhető kiegészítésből teljes árú részvényugratót faragjanak, méltán hívja ki bárki ellenszenvét. Különösen, ha ilyen tempóban és minőségben produkálják.

Mi is hát tulajdonképpen a Condition Zero, mely annyi kiállításra mutogatta már magát, hogy kezünkön meg sem tudjuk számolni, s közben annyi mindent hallottunk róla, hogy már semmi sem vagyunk biztosak? Single player mód, ennyi minden, a hivatalos dokumentáció és a hirdetések között a kőszobán rejlt hihető információ, s egyben az, amiben a legjobban biztosak: Itt nem is csaldhat senki, tényleg az. Ám egy szülő CS-t sokféleképpen el lehet képzelni, és pechünkre ez a Valvénak is ment. A legkézenfekvőbb egy pár óra alatt összeállítható hadjárat – grrr, gyakorlatilag egy hosszú map list –, melyben bot-barátaink CT és terror oldalán is bevezetnek a csántr krájk rejtelmeibe. Az alap ugyan nem szűkölködik furlangokban-praktikákban, melyeket nem árt az emberi játékosok osztotta megszégyenülés nélkül el-sajátítani, de ennyi 10000 Ft/40\$-ért, amikor az égés terhe mel-



lett egy eredeti HL birtokában (2000 Ft) ingyen játszhatunk, kevés (A profi csánterek külön kategória, ők egyrészt levonhatnak az ítéletből annyi százalékot, amennyit jól esik, másrészt meg már egy hónapja pontosan tudják, hogy ez az egész nekik csak egy fizetésre felszolgált üzenet.) Márpedig a hivatalos CZ ennyi. A meglepő, hogy aká a csomagban nem hivatalos is (no meg, hogy el ne felejtsem: Half-Life 2 videógyűjtemény az eddig megjelent darabokból). A Valve újított üzleti húzásai lenyűgözök: szabadon telelítható formában, „Deleted Scenes” néven (ami ugye kisebb paradoxon) hozzáférhetők a pakhoz a Gearbox – Ritual-valamivel kevesebb, mint egy éve lefagyaszott, majdnem kész munkáját. Vajon ezt a csapatok iránti szolidaritásból, vagy azért tették, hogy ne mondassuk: kevés? Valószínűleg mindkettő – a baj az, hogy ettől a végeredmény nem sokkal több... sőt.



**„Egy szülő CS-t sokféleképpen el lehet képzelni –
pechünkre ez a Valvénak is ment.”**

Lássuk sorjában! A Condition Zero ikonja alatt tehát egy kampány-mód rejlik, mely kizárólag az antiterroristák szemszögéből hajlandó bemutatni a küzdelmet – úgy látszik, már egy játék összeállításakor is félni kell. A Turtle Rock 6x3-as egységekre osztotta a kizárólag merénylet-megelőzést és tűszüntést követelő pályákat – vagyis e téren semmi frissesség. Egy osztásban bármilyenek elkezdhetjük a bűnfelszámolást, a haladási sorrend természetesen lineáris. Végezvén, a négy különböző nehézségi fokozatért négy stílizált pelenca a jutalmunk. Egy térképet úgy biztosíthatunk, hogy legalább három nyert meccset hagyunk magunk mögött, és kettővel járunk az ellen előtt, emellett pedig teljesítjük a kiűzőző kihívásokat. Leginkább ezek húzzák el a küzdelmet. A kihívások alapvetően kiváló megoldást jelentenek arra, hogy a kezdőkből bátor vezéregyenység (őj meg marha sok ellenfelet), minden fegyverrel kitűnően bántó (őj meg adott fegyverrel / pajzs mellett marha sok ellenfelet) gyors játékos (nyerd meg a meccset 75 másodperc alatt) váljon. A kihívások alapvetően kiváló megoldást jelentenek arra, hogy a kezdőkből bátor vezéregyenység (őj meg marha sok ellenfelet), minden fegyverrel kitűnően bántó (őj meg adott fegyverrel / pajzs mellett marha sok ellenfelet) gyors játékos (nyerd meg a meccset 75 másodperc alatt) váljon, de amikor a cél négy tűz kimentése, és csapatunk folyamatosan kilátja a terroristákat, mielőtt mi a célhoz érnenek velük, az ötlet előnyösége csak-csak megkérdőjeleződik

Minden meccs előtt összeállíthatjuk adott számú pontból és adott személyt szerepeltető listából csapatunkat. A tagok három különböző tulajdonságban (jártasság, bátorság, csapatmunka) térnek el őt szinten, valamint legszívesebben használt fegyvereik különbözők. A tehetségesebb botok természetesen több pontot kóstálnak, azokat meg csak nyert meccsekkel gyűjthetünk. Igen könnyű módja ez a fokozatosan erősödő csapat szavatolásának, és végtére is nincs semmi kifogásolnivaló benne, de a bajnokság egészének egyszerűsége azért megütözik az ember, hisz a hátán kellene, hogy vigye a programot. Az UT2004-

ben ehhez képest mintegy mellékesen lapul ennél ezerszer összetettebb és izgalmasabb rendszer.

A botok AI-ja (mely igazából az egyetlen lényeges, munkát igénylő fejlesztés) már hálásabb téma. A pálya kihasz-

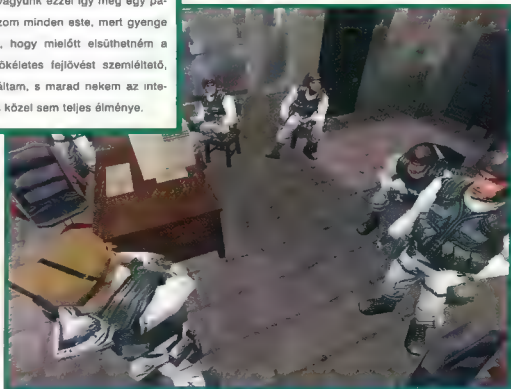
lanak, a lehető legelőnyösebb fedezékekhez bújnak; ha álló objektumot fedeznek, ahogy azt bárkik tennék, körbepelik a területet, és várnak, minden információra reagálnak, hol céltudatos megfigyeléssel, hol bizonytalan, ideges forgódással. De ami igazán meglepett, hogy a frissen megjelent tőrtető tereptárgyakat emberhez illően minden cél nélkül össze is török, és a zsinórban nyert negyedik, ötödik kör után elkezdnek késlel rohangászni. J Emlékszem az első, egymás fején ugráló, rohanó, beszoruló CS botokra – ilyen viszonylatban a CZ-fejlesztés maga az élet. Egyedül first person módban követve őket tűnhet fel, hogy a harci szituációkat néha illogikusan kezelik, és sokszor mesterségesen téveszenek előt (normál fokozatig persze)

Csapatunk mozgása igyekszik abszolút hozzáink igazodni, ugyanakkor el is várja tőlünk, hogy az élen járjunk, és a kritikus helyzetekben a mi csapatunkat követhesse. Ettől természetesen nem mozog az egész CT brigád falkában, a két-háromféle oszítás a pályáktól függően automatikus, a másik csapat mindössze igyekszik a mi akcióinkat kiegészíteni. Ez a túlzott vezérszer néha elképesztően irrális – például a bombahatástanálakkor akkor is meg akarnak várni, ha a pálya túloldalán próbálók vadászni, s ezért veszteni meccset több mint duhító. Az, hogy minden szerencsétlenül elsült sorozatunkat, amelyik valahogy mégis terroristát ölt „Nem semmi lövés, uram!”-mal pályolgatják, az idióta húzásainkról meg diszkrétan hallgatnak, szintén nem emberi vonás, de ezen a téren a realizmus talán nem is hiányzik igazán. Az al-rádiókommunikáció minden egyéb tekintetben szintén jól sikerült megoldás, anélkül, hogy bármit is olvasnunk kellene, folyamatosan tudatában lehetünk társaink mozgásának és tervezett akcióinak – és az I'm gonna camp! – Me too! – Roger! szintű üzenetek megértéséhez még különösebb angoltudásra sincs szükség. Bár az UT2004-hez hasonlóan mi rádióval nem adhatunk parancsot a botoknak, az ő felükön legalább annyira tökéletesség formáltak min-

Box fiataloknak

A Counter-Strike lassan már öt éve annyira általánosan elterjedt applprogram, hogy aki fps-ekkel kezd foglalkozni – de elég, ha csak betér egy internet kávézóba – szinte lehetetlen, hogy ne találkozzon vele. Ennek ellenére ebben a cikkben kötelesség röviden vázolni a mibenlétét. A szimpla Half-Life modifikáció első bétája '99 tavaszán tört ki a netre, s azóta milliók fogyasztják igen lassan bugmentesedett és stabilizálódott bityet Borzasztó primitív: terroristáknak adott pályák két pontjából egyen bombát kell lerakniuk, és a felrobbanását biztosítaniuk, míg másik pályákon a tűszokat kell a rendőroktól megővniük, akiknek a célja mindig a fentiek ellenkezője. Újjáéledés nincs, így a feladat a másik csapat teljes likvidálásával is megoldható. A fegyverválaszték mindkét oldalon bőséges, de a pénzt eredményes játékkal – jó csapat és sunyi küllet mellett bujkálással – meg kell keresni rá. Amilyen egyszerű az alapkoncept, olyan mélységek rejlenek a professzionális „csészében”. A pályák minden poligonjának kismérete, a kód adta apró trükkök felfedezése előnyt és győnyört jelent. Én is – vagyunk ezzel így még egy páran – azért nem játszom minden este, mert gyanú idegimet frusztrálja, hogy mielőtt elcsúszhatnám a fegyverem, már a tökéletes igyekeztől szemlélet, szenvedő alannyá váltam, s marad nekem az interaktív sportközvetítés közel sem teljes élménye.

nálásában, a körülmények változására adott válaszaiban, a csapatmozgásban, de még a programozott irracionális cselekedetekben is döbbenetesen emberiek. Ha legyengülve zajt hal-



A fejlesztés tortúrája

A CS sikere 2000 vége felé kezdett olyan elképesztő méreteket ölteni, amelyet a Valve már biztos, sőt kötelező beruházási alapnak érzett, s megbízta állandó pajtását, a kiváló kiegészítőket gyártó Gearbox Software-t, hogy ebből is hozzon ki valamit, ami újabb örömeiket szerez a Half-Life franchise mindkét oldalának. A fejlesztés a csapat megosztottsága és bizonytalansága miatt a vártnál tovább húzódott, és kicsit talán kapkodva átkerült a SINT óta – melynek sikertelenségét nagymértékben a Half-Life okozta – megszeppentent támolygó Ritual kezébe. A fiúk enerváltságát ez a megbízás sem tudta megfőrti, és a már több évre nyúló késés után a Valve szembe-sülve az eredménnyel pánikszzerűen vágta azt kukába, s bízta meg a Michael Booth vezette CS bot programozóit, hogy teljesen új koncepcióval ment-sék, ami még menthető. Ők a Turtle Rock, és mentő-csapatnak meg kell hagyni, nem rosszak – milyen eredményre juthattak volna, ha előtte még játéklejlesztéssel is foglalkoznak...

dent, hogy példaképp, ha jelentés közben kapnak halálos lövést, behéhorognak a mikrofonba.

Tehát a Counter-Strike összehasonlíthatatlan hangulatából immár meglepően sok átjön nem hálózatban játszva, de ugyanazt az élményt sosem nyúlthatja, és ha valaki botokat akart, az eddig is megkaphatta (sőt, játékokat indíva az ingyenesen letölthető változatok konfigurálhatósága általán-ban sokkal kevésbé korlátozott), ezt leszámítva pedig szinte semmi nem történt. Elkeserítő, hogy még a túszok sem kaptak a fent ajnázott AI-ból – létrát mászni sem képesek. A 18 pályából csak három új – meg kell hagyni, azok fantasztikusak, látszik rajtuk a sokórás teszt minden pillanata. Nincsenek tökéletesen védehető pontjaik, az alternatívák száma alig felmérhető, minden lélegztétel 100%-os odafigyelést igényel, tökéletesen illeszkednek az eddigi, félelmetesen

kiegészítőzött CS játékmenetbe. Évezesetek, izgalmasak, hangulatosak, és a többihez mérten még szépek is, de az UT2004, bármennyire is más kategória, ugyanennyi pénzért 106 gyönyörű pályával jelent meg. Kosztetizáción, textúracserén átesetek a régi térképek is, ám egy 6 éves engine-en bármilyen is, ezt nagyon nehéz észrevenni. Ellentétben a duston lógó reklámszöveggel – nyilvánvaló volt, hogy egy cybersport játékba előbb-utóbb belemásznak a szponzorok, de az, hogy a CS az első, öt pontot rögtön rontott a hangulatomon.

A Deleted Scenes biztosította lehangozódásához képest sajnos még egy in-game banner sem sok. Nem csodálom, hogy a Valve nem volt hajlandó ezt a Counter-Strike név alatt kiadni (ha így tett volna, az ítélet most 50% körül mozogna). A Gearbox ugyanazon az úton indult el, amelyiken az Opposing Force-t és a Blue Shiftet is végigvezette, vagyis a Half-Life nyomdokain lépdelő, epikus logikai-ügyességi-kaland single tps teljesítésé-



Steam Powered

Akik nem figyelik folyamatos éberséggel a multiplayer fps-ek világát, azok joggal kérdezhetik, mi az a sokat emlegetett Steam. Egyszer kifejtjük majd teljes mélységében, de egyelőre annyira kell szorítoknom, hogy a Valve tavaly ősze helyezett online rendszere, mely elsősorban annak a biztosítására szolgál, hogy mindenki eredeti példányt használjon. Nagy elvi előnye az egymáshoz és a Valve termékeihez való könnyű hozzáférhetőség, a termékfrissítés és az internetes játék megkönnyítése. A gyakorlatban a letöltések csigalassúak, hetente egyszer vagy negyed napra fixen leáll, és mivel mind a patch-ek elérését, mind a szerverkeresést és -csatlakozást a népszerűbb modokban ide korlátozták, egy-egy ilyen alkalomkor fix az összeomlás, a több óráig tartó töltőgetés, és az érdembeli játék ellehetetlenülése. Ezek után még a Valve mer panaszkodni a horribilis költségekre... ugyan, ki kérte?

„A Deleted Scenes 'jutalomcsomag' 4-5 éve teljes értékű koronája lehetett volna a Half-Life sagának, ma már csak elrettentő példa, amellyel a tétova pénzéhség és az idő vasfogának viszonyát lehet demonstrálni.”



be fogott, amelyben a Black Mesa-ból való menekülés helyett a világot kell megtisztítani a terroristáktól, néhol csapatjátékokat színelve, de javarészt mégiscsak úgy, hogy az akció oroszlánrésze rajtunk múljon. Ezt az eltévedt, haladás képtelen hoz-

záállást a Ritual közismerten kreatív csapata is csak csekélységekkel tudta megtámogatni. Úgy tűnik, a hatalmas elvárások alatt a legkitűnőbb fejlesztőgárdák is összeroppannak.

Az egymástól független, a világ rengeteg pontján Iraktól Kubán és Stájerországon át Szibériáig teljesítő küldetéseknek semmi közük a Counter Strike-hoz, de még Half-Life oldalról sem tesznek le maradandót az asztalra. A feladatok, a karakterek, a fegyverek ugyan próbálnak CS asszociációt sugallni, de a ma már minden ízében szinte archaikus játékmenet ezt szánalmas küszködésé teszi. Menni, sarok mögül kiugrani, guggolni, lö-



fejlesztésből sem kölcsönös egy eredmény sem. A DS semmit sem bír a véletlenre. Ilyen szkripttengert nem mostanában – talán még régebben sem – láttam. A legtöbb valós idejű fizikai rendszer híján a pályaelemek pusztulásaért felel, párkányokat tör, meg há-

Team Fortress 2

A Brotherhood of Arms beszádes alcímű futó játék szintén egy ingyenes mod kereskedelmi forgalomba hozható változata... annak kísérete... volt. A két ausztrál programozó agyából kiszökkent, székelt Team Fortress talán már nyolc éve, hogy átforgatta az online fps-ről kialakult asszociációkat, meghonosította a valódi csapatjáték, a közösség fogalmait. Több küldetésből, védő- és támadóhítlások, eltérő feladatok kasztok! A Quake alapú program még ma sem teljesen elhagyott, és még kevésbé a Half-Life-hoz készített folytatás, a Team Fortress Classic, mely akár a Steamről is letölthető. '99-ben még mindenki biztosra vette, hogy a TFC hegemoniáját semmi sem törheti meg, így a Valve először ezen tornáztatta meg gondviselő ujjait. Nagy dérről-dúrral, 12 kasztal, megszámlálhatatlan pályával, elképzélhetetlen játékmódokkal, rengeteg járművel és fegyverrel együtt beharangozta a sajtó által rögzített interneti kétdőlytatást, mely eredeti, 2000-es megjelenési dátumának idején még valóban hatalmas durranás lett volna. Ma már nem tud semmit, amit akár az ingyenes és független Enemy Territory ne tudna. A slusszpoén: megjelenési dátuma december 9.

„Egy cybersport játékba előbb utóbb nyilvánvaló volt, hogy belemásznak a szponzorok, de elszomorító, hogy a CS az első.”

ni, pásztázni, lőni, dobozokat húzogatni, felmászni a szellőzőrendszerbe, leugrani, kiugrani, lőni, néha esetleg szatóptikkával kémlelve lopakodni, valamint felrobbantani, valamint, ami fel akar robbanni – lerobbantani, pár idiotát odébb toszogatni kicsi, kacskaringós, kiszámítható pályákon már nem az az átütő élmény, ami volt öt éve. Főleg, hogy a pályák néhány méteres belátható területe sem szép -hordoz még némi hangulatot ez a stílus, de az ember már csak újra vágyik (vagy ha nem, akkor legalább a 2D-ig nyúlunk vissza, és ne kelljen érte tízezer fizetni). A két fél közti összhang teljes hiányát (illetve időrendben egymásutániságukat) jelzi, hogy az AI

zakat dönt le (ami azért szép dolog), de az önállóság a nem játékos karakterekre sem jellemző. A legapróbb mozulatnak is kódolt feltételei vannak, a spontán cselekmény előidézése majdhogynem lehetetlen. A Deleted Scenes „jutalomcsomag” 4-5 éve teljes értékű koronája lehetett volna a Half-Life sagának, ma már csak elrettentő példa, amellyel a tétova pénzszűség és az idő vasfogaának viszonyát lehet demonstrálni.

Nehéz eldönteni, hogy tulajdonképpen mit is értékeljünk a Condition Zeróban, hisz a Valve mellett a CS 1.6-ot, de nem enged, hogy a CZ tulajdonosok együtt játszassanak az „ingenyölökekkel”, vagyis ez elméletben külön Counter-Strike. Ide csomagolja a megbukott, befejezetlen single player koncepciót, hogy ne kérdezhessük „csak ennyi?”, de leveszi róla a kezét, mintha valami bonusz munkát adna, amelyek olyan, amilyen, örüljünk neki, hogy még ezzel is törődik. A százaléktérkép sajnos nem tükrözheti tisztán azt, amiben a Condition Zero a többletet nyújtja, mert maga az alap nem véletlenül számít lassan öt éve a legnépszerűbb multiplayer fps-nek. Aki azonban el tud tekinteni néhány új pályától (melyek előbb-utóbb úgyis szabadon letölthetővé válnak), a bot-támogatástól (melyre már jó ideje kínálkoznak ingyenes alternatívák) és egy egyéve befagyaszott játékot akkor is elavult bétaverziójától (amelyre ugyan kinek fáj a foga?), azt óva intem a vásá-

lástól... valószínűleg már későn. A Condition Zero eladásai megjelenése után azonnal listavezetővé váltak. A Valve nevét pedig lassan beilleszthetjük az Electronic Arts és a Microsoft Corporation közé.

Lucas Z

Havidijs???

Miután a Steam regisztrálta a Condition Zero, egy üzenetet küld, melyben engedélyt az az egy hónapig tartó ingyenes online játékra. Ennél dühítőbb fogadtatást, miután az eredeti példányáért 10000Ft-ot (Steamen keresztül 40%-t) befizető áldozat – mert áldozat – szembesült azzal, hogy a CZ kong az ürességtől, s legalább a biztosnak gondolt multiplayer támogatását szeretné élvezni, talán nem is lehet kitalálni (tílek, kapunk még cáfolatot). A Valve tehát nem elégszik meg azzal, hogy ami eddig ingyen volt – s mellesleg nem is a saját szűltte –, azt most egy keményebb összegen kifessék neki, hanem rendszeresen akar pénzt kihozni a Counter-Strike-ra szokottaktól? Erre a fogásra nem lenne erős a bevetés drog dealer párhuzam (ráadásul olyan dealeré, aki más anyagát sajátította ki, miután a laborjába hívta kísérletezni). Egyelőre a több ezer meghökkenett vásárló nem kapott konkrét választ – reméljük, ettől a módszertől azért ódzkodnak, és talán marad valami az üzletek mellett a mi olyannyira felforgasztalt tehetségű játéklejlesztőinkből is.



Proc: kiválasztott megvalósított bot-támogatás, három remek új pálya			
HANGULAT	19	25	GEPIQÉNY PHI 500, 128 MB RAM 750 GB HDD ÖSSZESEN 66%
JÁTEKZATHATÓSÁG	21	25	
EREDETISÉG	04	10	
GRAFIKA	14	20	
AUDIO	08	10	
ÉLETTARTAM	00	10	
Kösz: ezen kívül semmi, de semmi, amiért pénzt érdemes kiadni			



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

INFOBOX

Kategória: TPS • Kiadó: Ubisoft • Fejlesztő: Ubisoft • Web: www.splintercell.com



• 17 küldetés, Tom Clancy-történet, továbbfejlesztett fegyverek

• négy újszerű multi player mód

Splinter Cell 82%



Metal Gear Solid 82%



Metal Gear Solid 80%



Alig több, mint egy évvel ezelőtt került piacra a Ubisoft akkori legnagyobb dobása, a Tom Clancy nevével fémjelezett Splinter Cell. Mivel a program jelentős mértékben hozzájárult az akkoriban nagyon kényes anyagi helyzetet magáénak tudható kiadó talpra állásához, a folytatást még a hivatalos bejelentés előtt biztosra vehettük. A Pandora Tomorrow épp csak lekéste az egy éves évfordulót, így aztán a verőfényes napsütés ellenére sokan valószínűleg inkább a hűvös árnyékokat fogják választani...

Gratulálunk, ön világszerte utazást nyert!

Persze a legkevésbé sem kéjutazásról van szó, hiszen a párizsi Eiffel-tornyot is legfeljebb ejtőernyő-végreldí kaphatjuk lencsevégre. A konfliktus elhárítása során rendre más-más ország levegőjét szívatjuk, persze a rájuk jellemző grafikus köntösbe bújítva. A jellemzően Clancy-stílusú sztori (mondjuk, másmilyen meg nehezen lehetne, ha egyszer öt bízták meg a forgatókönyv megírásával) elegendő feszültséget hordoz magában ahhoz, hogy a játékos ne zökkenjen ki Sam Fisher szerepéből.



• Javítás
• Demo
• Végigjárás
• Háttérkép
• Csalás
• Animáció
• Végatlan



ből. A történet nagy vonalakban a következő: 2008-ban az USA ideiglenes katonai bázist létesít a világ legfiatalabb demokráciájában, Timorban, hogy szükség esetén megvédje azt az indonéz militánsoktól. Ez önmagában talán még nem lenne casus belli, az amerikaiak azonban nem restelnek további támaszpontokat létrehozni, ahonnan játési könnyedséggel elérhetik Észak-Koreát és a muszlim államokat. No, ekkor már kiborult a billi, és az amúgy sem túlságosan Amerika-barát gerillák egyesültek Suhadi Sadono vezetése alatt, aki az indonéz kormány nagy részének (természetesen nem hivatalos) támogatását is maga mögött tudhatta. Suhadi elfoglalta a jakartai USA nagykövetséget, és ezzel kezdetét vette a kémjátszma... Hogy mi a tanulság? Ha szeretsz utazni, legyél kém.

Lássuk azt a szelencét! Az eltelt egy év alatt a Ubisoft programozói mellett Sam Fisher sem pihent, s profi tornászokkal és akrobatákkal való konzultációja után úgy döntött, felvesz még néhány közönség sikere számító mozgást amúgy sem szűk repertoárjába. A szűk sikátorokban eddig is jól használható Van Damme-féle spargában most már át tudja helyezni a



testsúlyát egyik lábáról a másikra (Half Split Jump), és ebből az állásból eddig elérhetetlen helyekre is fel tud kapaszkodni. A rudakon, csöveken való csimpaszkodás is új, számomra eddig nagyon hiányzó elemmel bővült: most már akár fejfel lefelé lógva is tűzelhetünk, így nehezebben vesznek észre, és a lövés után egy gyors mozdulattal újra évezhetjük a sötétség jótékony hatását. A leggyakrabban használt újdonság azonban az a különleges egységek által alaposan begyakorolt, SWAT turn-nek nevezett mozdulat lesz, mellyel a falhoz lapulva szinte észrevétlenül tudunk átlisszolni pl. nyitott ajtók előtt.

A játékmenet filarcnyit sem változott az előző részhöz képest, talán csak annyit, hogy most még inkább a lopakodáson, az észrevétlenségen van a hangsúly, sokkal több olyan küldetést kapunk, melyek során a „halált okozó testi sértés” alkalmazása tilos. Aztán persze ott van ennek a fordítottja is, amikor igenis el kell tennünk láb alól bizonyos célszemélyeket (ilyen esetekben figyeljünk arra, hogy nem elég őket leütni, ne féljünk használni a jó öreg SC-20K-t). Az AI mintha fejlődött volna egy hangyalábnnyit, többször megtaláltak olyan helyeken is, ahol erre az előző rész tapasztalataiból kiindulva egyáltalán nem számítottam. A kutyák most nem csak vizet zavartak, az automata gépfegyverek ügyesintézt – most, hogy visszagondolok, egyik pályán sem találkoztam komoly akadállyal, pedig egyből nehéz fokozatban nyomtam végig. Nekem még mindig szúrja a szememet, hogy az egy

területen járórózó örök és terroristák rá se bagoznak arra, hogy az eddig félpercenként látott kollégájuk hirtelen szórén-szálán eltűnik – ezt meg lehetett volna oldani például úgy, hogy a megmaradt ór egy idő után gyanút fog, és fokozott figyelemmel elkezd keresni a másikat, esetleg szól néhány közelben tartózkodó társának is. Persze, tudom én, hogy mindez a könnyebb játszhatóság miatt van így, de sokat dobott volna az életszerűsége.

A pisztoly hatékonysága sokat javult azáltal, hogy másodlagos tüzelési módban lézeres célzást is használhatunk, arra viszont ügyeljünk, hogy lehetőleg ne akkor pásztázzuk végig a leendő áldozatot, amikor éppen felénk néz, mert vak egységgel egyszer sem találkozom...

Tükröm, tükröm, mond meg nékem... A külsíre már Sam első felbukkanásakor sem nagyon lehetett panaszunk. Nos, az effektikre éhes játékosok számára jó hírem van, a Pandora Tomorrow első pillantásra szinte változatlan grafikai megvalósítása jelentős finomításokat hordoz. Kezdjük mindjárt a vízzel. Hát az valami fantasztikusan néz ki. A fényárnyékhátások is kontrasztosabbak lettek, és sokkal több a kilóhető fényforrás (a szélben lengedező lámpa tiltalátat). Az hangulatteremtő hatások is finomodtak, a tűz felett vibráló meleg

vénnyet, a riadton szétterebbenő madárcaapatok, a természet hangjai egytől-egyig remekül betöltik a hangulati feladatok szerepét. Az ellenséges egységek animációja már kevésbé tetszett, a mozgások néha kis-robotikusnak és mesterkéltnek tűnt, bár szerencsére az útvonalkereséért felelős algoritmus jól sikerült, az egymásba, illetve a tereptárgyakba akadás igen ritkán fordult elő. Az engine sebességén is csiszoltak, most már nem szagatt, például az éjjeli látó használatakor, ha az éjsimítás be van kapcsolva.

Aki bűt, aki nem, megyek! A többjátékos részről sajnos nem tudok érdemben nyilatkozni, mivel nem volt lehetőségem kipróbálni élesben, csak az oktatórészt és néhány pályát néztem meg. A játékmód nem a szokásos deathmatch és capture the flag, hanem a szabotáz, mentőakció és hatástalanítás köré épülnek – itt leginkább a türelem és a taktikus gondolkodás kap szerepet, nem a megyek, oszt' lövök játéktípus (ugye, LaWMaN?).

Táp, táp, táp. Az bizony – a lopakodós, gondolkodást és egy kis taktikai érzéket is megkívánó játékra kiéhezett kommandós-jelölték vessék rá magukat erre az újfent remekül sikerült bújjócskára, mint a sirályok Pizsire. A realisztikus fény-árnyékhátások, Sam kifinomult animációja és a jól felépített küldetések mellett igazából csak a rövid játékidőt említeném meg, mint komolyabb negatívumot – ha nem csál az emlékezetem, mindössze egyetlen szombatomat kellett rááldoznom, ami valójuk be, nem túl szűverítő. Seba, talán a következő részre Clancy úr is hosszabb történetet kerít hozzá, és a fejlesztőknek is több ideje lesz a megvalósításra.

Hunor

„The world is small, nasty and complicated, and everybody dies” – Sam Fisher



levegő, vagy ahogy a villám fénye egy pillanatra megvilágítja a környezetet, mind kiváló munka. Leginkább a dzsungel megvalósítása vett le a lábamról, ezt egész egyszerűen látni kell, mert a képek nem képesek visszaadni azt a fülledt hangulatot, ami ezeket a pályákat jellemzi. A sűrű aljnő-

Pró: továbbfejlesztett engine; új modulokat; Clancy-hangulat

HANGULAT	25	25	GÉPIQÉNYV
JÁTSZATHATÓSÁG	24	25	PM 1000, 256 MB RAM, 3 GB HDD
EREDETISÉG	07	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	18	20	90%
AUDIO	10	10	
ÉLETTARTAM	06	10	

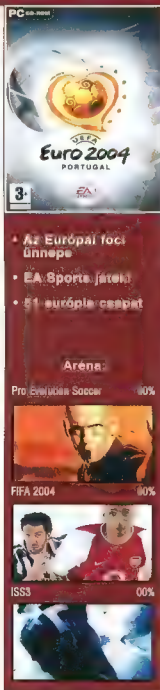
Korrek: az AI nem elég életszerű; rövid játékidő



UEFA EURO 2004

INFOBOX

Kategória: sport • Kiadó: EA Sports • Fejlesztő: EA Sports • Web: www.ea.com



Na, idefigyeljenek Maguk, ott az UEFA központban! Ez már mindennek a teteje! Engem Oltoványi Hajnalkának hívnak, és azért írok önöknek innen, Budapestről, mert hangot akarok adni mérhetetlen felháborodásomnak. Szörnyen elszomorít az a tény, hogy Önök minden emberi kapcsolatot sárba tiporva, pusztán a mérhetetlen profit bekaszírozása reményében tönkre teszik az életemet. Minden rendben volt egészen tavaly év végéig. Kapcsolatom Jenővel reményteljesen alakult. Gondolom, maguk azt sem tudják, ki az a Jenő! Vagy igen? Na mindegy, biztos, ami biztos, először pár szót róla. A Jenő a barátom, vagyis a pasim. Remélhetőleg majdani gyerekeim apja, ha maguk el nem cseszlik. A megismerkedésünket követő hetekben rengeteget foglalkozott velem, virágot hozott, dízsi be vitt, szóval nagyon szépen indult a dolog... Ellenben, ha a mostani helyzetet nézem, sirni tudnék. Ha Önökön múlik, sörhasú, pörköltfoltos trikóban, távirányítót kapcsolgató, nyálcsorgató zombi lesz belőle. Azt még valahogy elviseltem, hogy szerdánként valami Bajnokok Ligáját bambul a haverjaival! Mondom, rendben van! Még az is belefért, hogy egy nap rögtön két meccset néztek, amit mi a lányokkal igencsak furcsállunk, hiszen mi sem ülünk be egymás után két dauerra a fodrászhoz... De amivel Jenő most hozakodott elő, az túl megy minden határon. Mi az, hogy nem megyünk nyaralni a maguk francos focija miatt? He? Mi az, hogy két héten keresztül minden egyes nap két meccset adnak féműsoridőben? Na, ezt valaki nagyon gyorsan magyarázza meg nekem, mert ki fogok akadni, és azt nem teszik ki az ablakba. Mert teszem azt, ha nem pont akkor mennénk a Pucuékkal a Kanárra, akkor is sikító görcsöt kapnék, mert úgy, hogy nézném meg a Huanita könnyei sorozatot? Na, hogy? Se-hogy, mert a Jenő pont akkor fog a fotelben gubbasztani az ikszedik meccset és ipszilónodik sört fogyasztva az idióta p*naubus haverjaival. Maguk aljas trógerék! Tönkreteszik a kulturális, szexuális és társadalmi fejlődésemet. Prúj. Szemét banda.

Maradok tisztelettel,

Oltoványi Hajnalka

okleveles műkőröm és feng shui mester a Jenő barátinője from Budapest



A Csoport

Görögország
Portugália
Oroszország
Spanyolország



Tisztelt UEFA! Gondolom, olvasva barátnóm levelét, felmerült a kételem elméjének tisztaságával kapcsolatban. Először is engedjék meg, hogy bocsánatot kérjek Hajni kirohanása miatt. Higgyék el, nem úgy gondolja. Tulajdonképpen nem is gondol Ő semmit sem... Csak képviseli saját és kozmó-nauta barátnői érdekeit. De hát ugye, kérdem én, mit tudhatnak Ők a fociról? Mit érzékelnek Ők e nemes harc mögött a tartalmából? Semmit. Abba bele sem merek mélyebben gondolni, mi lesz, ha megtudja, megjelent az UEFA EURO 2004-is! A fiúkkal már megegyeztünk, körmérkőzéseket fogunk játszani az esti meccsek előtt! Már csak azt várom, hogy Tufát elengedjék szintén egy hónap fizetés nélküli szabira, akárcsak engem, mert különben kereshetünk új Török válogatott! De ez legyen a mi bajunk. Viszont amit össze-hoztál! Az nem piskóta. Király! Jimmy! Árp! Gondolom, azt most nem értik. Tudják, olyan, mint a cool meg a rulez, csak jobb! Miért? Nos, arra is ki fogok térni levelem folytatásában.

Újdonságok? Amikor az Electronic Arts február elején bejelentette, hogy nagy örömeikre szolgát segíteni az UEFA promócióját az európai futballrajongók táborában, megpendült egy idegszám, ami azt súgta, hogy szegény rókat megint nyúzzák. Ugyanis nemrég még a FIFA 2004 pörögte haláltáncát a számítógép meghajtójában, néha helyet cserélve a Pro Evolution Soccerrel, amelyet ha jól sejttek maguk annyira nem játszanak ott, a központban... Az őszintét megmondvá attól tartottunk a fiúkkal, hogy „kenjük be sz*r*!”, azt jól van” helyzet fog kialakulni. Mondtam is a Karcsinak, hogy semmi gáz, majd veszünk sört inkább abból a tizenpázezer forintból, és lejátsszuk a frankó mérkőzéseket a már meglévő programokkal. De a kíváncsiság nagy úr ám! Megnéztem. Sör marad a boltban, stex meg ugrik a progra. Na, csak vicceltem. Sör is kell!

A kanadai fiúk ott az EA-nál megfogták a lényegét. Végigjátszhatjuk az első sorsolástól kialakított menetrend szerinti meccseket, vagy saját variációkat is randomizálhatunk, ha őrü kedvünk úgy tartja. A Fantasy opció szerinti egy nagy „kosárból” válogathatjuk össze kedvenc sztárscapatunkat, így akár együtt játszhat Giggs, Kahn, Ronaldo és Henry. Ez már csak azért is jó, mert ha sikerül elhalasztanom Zolya orra elől a szőke hajmester angolt, akkor nálam már csak a cserepadon kap helyet, és onnan nézheti végig, hogy játszanak a nagyok!!!! Micsoda elégtétel gonosz germanomán lelkemnek!

B Csoport

Horvátország
Anglia
Franciaország
Svájc



Az 51 európai csapatot felvonultató programban ott sasol a magyar „grundfoci” válogatott is, amellyel legfeljebb a mazochista Kefe barátom fog nyomogatni... Ez már csak abból gondolom, hogy az új morárendszer kapcsán az előzőleg játszott meccseken felmutatott egyéni és csapatteljesítmény is alapvetően befolyásolja a válogatott teljesítményét. Van rá egy százasom, hogy mindenki hisztizni fog a pályán. De speciál az olaszok is aggódhatnak Totti miatt. Oszkár! neki!!!!

Van bőr a képünkön. Na, az van! Legalább is ott biztos. Mert, az a labdát illeti, majdnem sírva fakadtam. És az a harci helyzet, hogy meg kell védenem az EA programozóit és grafikusait, mert ugye hozott anyagból kellett dolgozniuk. Én még ilyen randa labdát nem láttam! A két évvel ezelőtti VB kapcsán is

D Csoport

Cseh Köztársaság
Németország
Litvánia
Hollandia



Mecsek

2004 június 12. – A csoport

17:00 Portugália – Görögország
19:45 Spanyolország – Oroszország

2004 június 13. – B csoport

17:00 Svájc – Horvátország
19:45 Franciorság – Anglia

2004 június 14. – C csoport

17:00 Dánia – Olaszország
19:45 Svédország – Bulgária

2004 június 15. – D csoport

17:00 Németország – Hollandia
19:45 Cseh Köztársaság – Litvánia

2004 június 16. – A csoport

17:00 Görögország – Spanyolország
19:45 Oroszország – Portugália

2004 június 17. – B csoport

17:00 Anglia – Svájc
19:45 Horvátország – Franciorság

2004 június 18. – C csoport

17:00 Bulgária – Dánia
19:45 Olaszország – Svédország

2004 június 19. – D csoport

17:00 Litvánia – Németország
19:45 Hollandia – Cseh Köztársaság

2004 június 20. – A csoport

19:45 Spanyolország – Portugália
19:45 Oroszország – Görögország

2004 június 21. – B csoport

19:45 Horvátország – Anglia
19:45 Svájc – Franciorság

2004 június 22. – C csoport

19:45 Olaszország – Bulgária
19:45 Dánia – Svédország

2004 június 19. – D csoport

19:45 Hollandia – Litvánia
19:45 Németország – Cseh Köztársaság

Negyeddöntök

2004 június 24. – 25. mérkőzés

19:45 A csoport győztese – A B csoport 2. helyezetével

2004 június 25. – 26. mérkőzés

19:45 B csoport győztese – Az A csoport 2. helyezetével

2004 június 26. – 27. mérkőzés

19:45 C csoport győztese – A D csoport 2. helyezetével

2004 június 27. – 28. mérkőzés

19:45 D csoport győztese – A C csoport 2. helyezetével

Elődöntök

2004 június 30. – 29. mérkőzés

19:45 A 25. mérkőzés győztese – A 27. mérkőzés győztesével

2004 július 1. – 30. mérkőzés

19:45 A 26. mérkőzés győztese – A 28. mérkőzés győztesével

Döntő?

2004 július 4. – 31. mérkőzés

19:45 A 29. mérkőzés győztese – A 30. mérkőzés győztesével

Hivatalos UEFA bírók - csak, hogy tud kinek az anyukáját szírod...

Kim Milton Nielsen



Született: 1960. 08. 03.
Koppenhága • Lakhely: Ballerup • Civil foglalkozása: IT Manager • Nyelvek: Dán / Angol / Német • 1978-óta bíró • Kedvenc sport: Tenisz • Hobby: Computer

Markus Merk



Születés: 1962. 03. 15. Kaiserlautern • Lakhely: Kaiserlautern • Civil foglalkozása: Fogorvos • Nyelvek: Német / Francia / Angol / Olasz • 1974-óta bíró • Kedvenc sport: Atlétika • Hobby: utazás

Urs Meier



Születés: 1959. 01. 22. Zürich • Lakhely: Würenlos • Civil foglalkozása: Zöldseges • Nyelvek: Német / Angol / Francia / Spanyol • 1977-óta bíró • Kedvenc sport: Atlétika, Torna, Sielés • Hobby: jazz, utazás

Michael Riley



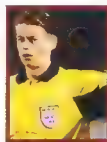
Született: 1984. 12. 17. Rotherham • Lakhely: Leeds Civil foglalkozása: Befektetési tanácsadó • Nyelvek: Angol • 1980-óta bíró • Kedvenc sport: Krikett, Squash • Hobby: Falmászás

Pierluigi Collina



Születés: 1960. 02. 13. Bologna • Lakhely: Viareggio • Civil foglalkozása: Befektetési tanácsadó • Nyelvek: Olasz / Francia / Angol • 1977-óta bíró • Kedvenc sport: Kosárlabda • Hobby: nincs

Lubos Michel



Születés: 1968. 05. 16. Stropkov • Lakhely: Svidník Civil foglalkozása: Tanár • Nyelvek: Svéd / Angol / Német • 1987-óta bíró • Kedvenc sport: úszás, futás • Hobby: Futball edző

Manuel Enrique Mejuto González



Született: 1965. 04. 16. La Felguera • Lakhely: La Felguera • Civil foglalkozása: Könyvelési tanácsadó • Nyelvek: Spanyol / Angol • 1979-óta bíró • Kedvenc sport: Atlétika, Tenisz • Hobby: Zene

Terje Hauge



Születés: 1965. 10. 05. Bergen • Lakhely: Olsvik • Civil foglalkozása: Egészségügyi tisztviselő • Nyelvek: Norvég / Angol • 1982-óta bíró • Kedvenc sport: Biciklizés • Hobby: család és sport

Valentin Ivanov



Születés: 1961. 07. 01. Moszkva • Lakhely: Moszkva Civil foglalkozása: Torna tanár • Nyelvek: Orosz / Angol • 1989-óta bíró • Kedvenc sport: Röplabda • Hobby: Zene, futball

Gilles Veissière



Születés: 1959. 09. 18. Velence • Lakhely: Velence Civil foglalkozása: Manager • Nyelvek: Angol / Francia / Olasz • 1974-óta bíró • Kedvenc sport: Futás, Sielés • Hobby: horgászás, lovaglás

Lucilio Cardoso Cortez Batista



Születés: 1965. 04. 26. Liszabon • Lakhely: Almada Civil foglalkozása: Bank tisztviselő • Nyelvek: Portugál / Angol / Francia • 1983-óta bíró • Kedvenc sport: Futás és úszás • Filmek, fotózás

Anders Frisk



Születés: 1963. 02. 18. Göteborg • Lakhely: Mölndal Civil foglalkozása: Biztosítási ügynök • Nyelvek: Svéd / Angol / Német • 1978-óta bíró • Kedvenc sport: nincs • Hobby: kérdészkedés, sport

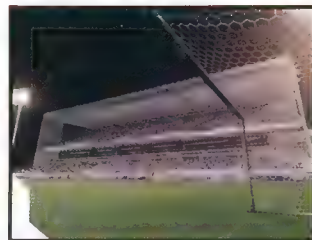
megfityaklott a fény a boggyón, de ez annyira szánalmas, hogy már fáj. Akkor már simán hagyhatták volna a francba fehérén. Nem? Úgyis szétrúgják egy perc alatt. Viszont a karakterek, ha lehet, még élethűbbek, még természetesebben mozognak, mint valaha. A stadionok grafikai megvalósítása és a benűk hőmpolygó tömeg kiválóan hangulatba hozták az embert! Ja, és a lényeg! Kimondottan örülök, hogy végre valakinek szemet szűrt a szögletek és egyéb nyálánságok felvezetőjének műanyag animáció jellege, és lecserezte a frankó játék közben látható grafikai motorra.

Zene füleimnek. Nagyon ott van a topon! Mint mindig. Bár a két kommentátort én már két-három évvel ezelőtt bezártam volna egy hangszigetelt szobába, hogy legfeljebb egymásnak okozzanak audio és orális „örömdét”. Ez a két ürge siralmasan egyhangú. Mondják már meg, hol lehet figyelni egy olyan meccset, amelyet előben ők közvetítenek? Komolyan meg akarom hallgatni, mire képes John és Ally! Mert náluk még Vitar mester or(r)gánuma is szívmenelgetőbb, amit szerintem a

Magyar Orr-Fül-Régész központ is szívesen megválasztania az évszázad orrhangjának. De visszatérve a jó dolgokra, jelen esetben a zenére, nem találkoztam még olyan EA által fejlesztett sportprogrammal, amelyikben a muzsikát nem gondos szakértő fülek válogatták volna össze. Minő képzelet! Válogat a fű... Jimmy!

Összegezve. Kellemsen, mondhatni pozitív jelleggel csalódtam a programban. Bár, mint azt sejtjétek, nem a kedvenc fociprogram-sorozatomról írtam. No, de sebaj. Azért köszike! A lényeg végül is megmarad. Jönnek a meccsek, Hajni hiszizhet naphosszat. És végül is nem a győzelem a fontos, hanem a részvétel. És ha már mi, Magyarok nem veszünk részt az európai foci ünnepén, legalább a számítógép és a tv képernyőjére tapadva, kedvenc csapatot választva énekeljük a szomszédok legnagyobb öröme, hogy: Olééééé, olé, olé, olé...

**Maradok tisztellel,
Somos Jenő
érdekfeszítő kispáros Budapest, Hungary**



PR: FOCI FUTBALL! SOCCER! BÖGYÖRKERTESI! stb...

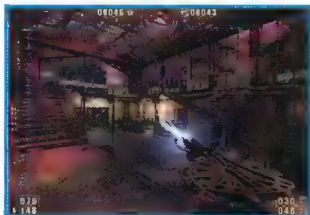
HANGULAT	23	25	GEPIGÉNY
JÁRZATHATÓSÁG	23	25	PR: 1000, 120 MB RAM, 1 GB HDD
EREDETISÉG	09	10	ÖSSZESEN 89%
GRAFIKA	18	20	
AUDIO	08	10	
ÉLETTARTAM	08	10	

Kontra: Valamikor dolgozni is kell!!!

CHEAT

Lords of the Realm III

Nyissuk meg a konzolt játék közben a SHIFT+ENTER billentyűvel, majd itt gépeljük be a következő kódokat, melyek az egyes forgatókönyveket engedélyezik: unlock_all england, unlock_all germany, unlock_all france



Painkiller

A szokásos konzol a ~ billentyűvel, ezután lehet bepótyolni a bűvös szavakat.

PKGOD	isteni képességek be/ki
PKDEMON	„démonizálódás” be/ki
PKWEAKENEMIES	ellenségnek 1 hp be/ki
PKWEAPONS	minden fegyver
PKHAMMO	lőszerutánpótlás
PKHEALTH	teljes gyógyulás
PKPOWER	lőszer is, egészség is
PKGOLD	egy rakat arany
PKHASTE	kapkodás be/ki
PKWEAPONMODIFIER	fegyvermódosító be/ki
PKKEEPBODIES	tetekem soha nem tűnnek el be/ki

Splinter Cell – Pandora Tomorrow

A játékot könnyítő csatlásokat hozzárendelhetjük valamelyik billentyűhöz, ha módosítjuk a játék egyik konfigurációs állományát. A Jegyzetomb-beli nyissuk meg a játék mappájából a „Splinter-CellZuser.ini” fájlt, majd a következő példához hasonlóan rendeljük billentyűkhöz a kódokat. Nem árt, ha előtte biztonsági másolatot is készítünk róla.

F1 = OPSAT

F2 = Invisible
F3 = Invincible
F4 = ammo
F5 = Savegame
F6 = summon echeloningredient.estickysucker
F7 = summon echeloningredient.eringairfoil-round
F8 = Loadgame
F9 = summon echeloningredient.efraggrenade
F10 = summon echeloningredient.estickycamera
F11 = summon echeloningredient.ediversioncamera
F12 = summon echeloningredient.ecamerajammer

A vonaton játszódo küldetésben nézzünk be a második kocsi-ba. Az őrt csapjuk le, majd menjünk be a rásos aljt mögé. Ha lenézünk, egy újságot találunk érdekes borítólal:)

(Nem, nem a „Nagy Dudák” legfrissebb száma.)

Syberia 2 – Resurrection

Rutinos berhelők nekiállhatnak a mentések (?..log) módosításával az összes szint engedélyezésének. A 24. sor utolsó helyén álló byte 00, 01 vagy 02 értéke rendre a könnyű, normál és a kemény szinteken teszi elérhetővé valamennyi szintet.

Unreal Tournament 2004

Egyjátékos módban használhatjuk ki a következő kódokban rejlő lehetőségeket. Természetesen a konzolban kell begépelni, amelyet a ~ billentyűvel hívhatunk elő

god	isteni képességek
allammo	minden fegyver
loaded	999 lőszer

Battlefield – Vietnam

A bevezető animációk kihagyásához a játékot indítsuk „restart +1” paraméterrel. A játék parancsikörjén kattintsunk a jobb gombbal, majd válasszuk a tulajdonságok menüpontot. Az Indítás helye sort egérszűk ki a fenti paraméterrel.

RPG Tsukuru 2000

Teszt módban az F9 billentyű egy debug menüt jelenít meg. A játék számos paraméterét megváltoztathatjuk segítségével.

A megjelenő üzeneteket gyorsíthatjuk a SHIFT billentyű nyomva tartásával.

Shanghai Street Racer

A konzolban kiadható néhány parancs következnek az alábbi listában. A konzol ezúttal is a ~ billentyűvel elérhető

SAVECARCAM	kamerapozíció mentése
CARCAMEDIT	a kamera pozícióját a numerikus padon állíthatjuk be
FREECAM	kameramozgatás (W, S, A, D és egér)
TELEPORT	
NEXTURMISSION	következő pálya
GAMEDEBUGSTUFF	Debug képernyő
GIMMESOMETIME	187 percnyi extra idő
PASS	győzelem
FAIL	vereség

Casino Empire

Játék közben az F8 billentyűvel kapcsolhatjuk be a csatlásokat végző billentyűkombinációkat.

[Ctrl]+[Shift]+[Q]	100000 dollár
[Ctrl]+[Shift]+[A]	A következő esemény bekövetkezik
[Ctrl]+[Shift]+[Z]	A küldetés elbukott célokkal is befejeződik, ám ezután jön az új kaszinó.

Rooby Run

A játék menüjében válasszuk a PASSWORD menüpontot, ahol is a következő szintkódokkal kísérletezhethetünk:

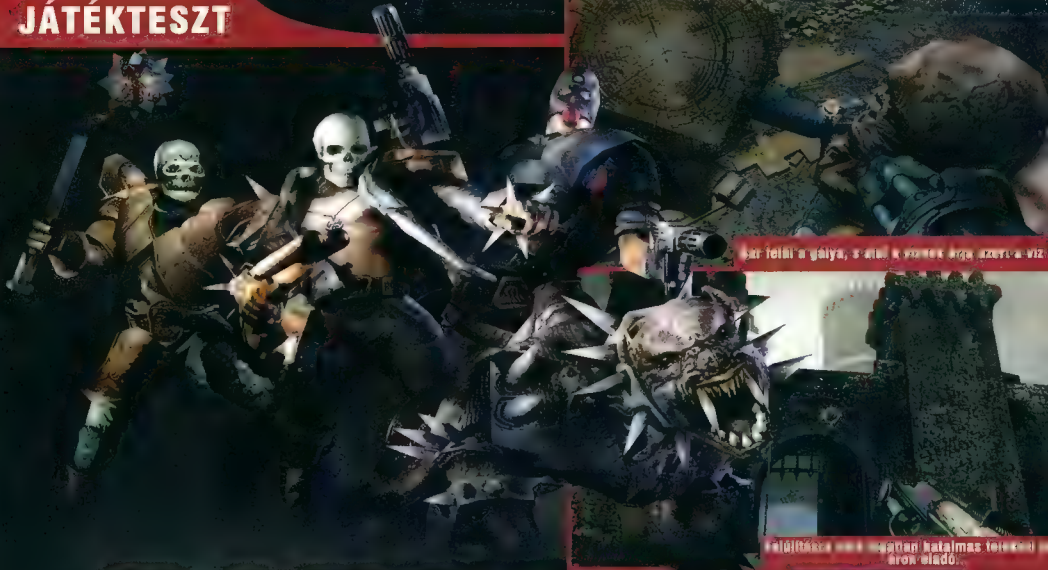
11	KLTDAA
21	MOADVA
31	ZODDIA
41	SIGDNA
51	DGSDBA
61	TERDOA
71	NUODBA
81	VIVDVA
91	BXNDXA

Gangland

Konzol megnyit (-), kódot begépel, játszék tovább ..

(1.1-es programverziótól felfelé működik.)

cheat pocketfullofdough	kapunk egy üzletembert
cheat likeatonofbricks	kapunk egy robantót,
cheat iwilltakecareofyou	kapunk egy Big Mamát.
cheat wowitsgreattobetheboss	sérthetetlen-ség
cheat needmorelead	1000 mindenből
cheat youbetterpay	100000 kp



PAINKILLER

INFOBOX

Kategória: FPS • Kiadó: Dreamcatcher • Fejlesztő: People Can Fly • Web: www.painkillergame.com



- 24 órával a játék kiadása előtt
- Magyar nyelvű szöveges és hangos utasítások
- Kétféle karakter

Amikor...



Szép lassan Dunát lehet rekeszteni FPS játékokkal és a hozzájuk kapcsolódó hírekkel. Nem toljuk el úgy hát, hogy ne kerülne aranylemezre valami „igazán überrealiztikus” akciójáték vagy ne lopnák el a jövő egyik nagy reményességének a forráskódját gonosz hackerek. Elég, ha csak az utóbbit két hónap természet nézzük, volt itt UT 2004, Condition Zero, Far Cry, Athena Sword, Battlefield Vietnam, Breed, Söldner. A lista meglehetősen impozáns, de igazán egyik sem tudott lázba hozni (a Far Cry-nál megint, de az óriási gépigény láttán feladtam a próbálkozást). A leadás előtt néhány nappal érkezett meg a Painkiller, melyet eredetileg Flatline-nak kellett volna lenyomni, de úgy el volt havazva munkával, hogy jobbnak láttam saját kézbe venni a Fájdalomcsillapítót. Utólag belátom, hirtországi lett volna kihagynom ezt a fergeteges tempójú akciójátékot, mely a régi nagy klasszikusok (Doom 1-2, Quake 1-2, Duke Nukem) mintájára készült.

Új grafikus motor: PAIN. Két hónappal ezelőtt jelent meg a három pályát tartalmazó játszható demó, ott már izellőt kaptunk a saját fejlesztő PAIN motor és a Havok 2 fizikai engine képességéből. A kész változat nem kevésbé látványos, elképesztően változatos és szemet gyönyörködtető színekkel láthatunk megüzdelve DirectX-9-es effektusokkal (bump mapping, különböző shaderek, valós idejű fényhatások, volumetrikus köd és árnyék...). A fejlesztők szerint egy átlagos pálya 350000 poligonból áll (minden pálya csak egyedi textúrát használ), ennek ellenére még a szerényebb képességű gépeken is viszonylag jól fut.

Egy másfél éves konfiguráción (PIV 2,4 GHz, 512 MB RAM, ATI Radeon 9700 Pro), melyen a Far Cry szinte elfogadhatatlanul lassú volt, tökéletesen futott 1600*1200-as felbontásban teljes grafikai részletesség mellett. Lassulást alig lehetett észrevenni, inkább csak az ellenfelekkel zufrólt belső terekben tapasztaltam kisebb fennakadást, ez azonban nem ment a játszhatóság rovára.

DVD
ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Hátérkép
- Csalás
- Animáció
- Végtelen

sára. Az ellenfelek 3500-4000 poligonból állnak, de a főellenfelek esetében ez a szám akár 8000 főlé is mehet. A szörnyeket borító textúrák közepes távolságból nézve nagyon szépek, közelebb viszont kicsit homályosaknak tűnnek, illetve kevésbé látszanak részletgazdagoknak. A Havok 2 fizikai motor számos játékban bizonyított (Max Payne 2, Deus Ex: Invisible War stb.), de még mindig meglepődik az ember, hogy a fizika mennyit dob a játékálményen. A Doom-ból ismert robbanó hordók és ládák visszatértek (pazar érzés, amint a szörnyek mellett felrobban egy hordó, majd a húscafatok betérítik a környezetet), az ellenfelek hátatántorodnak a féra, a terep bizonyos részei ráomlanak a kreatúrákra, a havas pályán továbbcsúszunk a jeges talajon, és még sorolhatnánk tovább ezeket a finomságokat. Szinte minden pályán találunk hasonló nyálankákkal, bár csak ezek felfedezéséért is érdemes végigjátszani a játékot.



Az audio részben a dinamikus zenét kell kiemelni: amennyiben szörny van a közelben, felordít a kámeny rock, így hozva megfelelő hangulatba a játékost. A kreatúrák morgása, a fegyverek hangja és a robbanások is rendben vannak, de ez el is várható a hasonló kaliberű játékoktól.

Szörnyek keringője. A kiváló grafikus motor és a nagyzerű hangulat mellett nem szabad megfeledkeznünk a Painkiller legjobban eltalált részéről, a: szörnyekről sem.

védekeznek is, a keresztes lovagok bebújnak a pajzsuk mögé, ilyenkor még a rakéták sem okoznak kárt bennük. Az első néhány pályán még úgy tűnt, hogy a horrorrelemek kerülnek előtérbe (a küszbő-mászó boszorkány láttán majdnem elejttem az egeret, úgy megrémültem), de a játék többi részére inkább a humor lesz jellemző. Külön ki kell emelni a szintek végén található hatalmas, több

„Itt nincs mesterlövészpuska, nem kell lopakodni, nem kell felesleges beszélgetéssel pazarolni a drága időt.”

Kevés játékot láttam, amelyikben ennyire egyedi tulajdonságokkal bíró ellenfelekkel kell megküzdőnünk. Minden pályán legalább négy-öt különféle szörnyrel találkozhatunk. Mesterséges intelligenciáról túlzás lenne beszélni, a szörnyek azonnal nekünk rotnának, amint meglátnak, függetlenül az esélyektől (az útkeresési algoritmus meglepően jó, nemigen láttam elakadt lényt). A távolsági fegyvereiket meglehetősen jól használják, de csapatmunkára már képtelenek (még szerencse). Minden szörny viselkedése előre leprogramozott, ezeket viszont nagyon jól használják. A nindzsák közelharcban a kardjukat favorizálják, távolról viszont shurikenek dobálnak. Amikor csak tehetik, felugranak a levegőbe, hogy minél közelebb kerüljenek hozzánk, de előfordult olyan is, hogy elgurultak a kilőtt lövedékek alatt. Van olyan szörny, aki a látsát rántja maga elé fedezkedni, addig nem is tudjuk megsebezni, míg szét nem lökük a pajzs-ként funkcionáló testet. A szörnyek egymást is megsebezhetik, ilyenkor teljesen megfagyadnak rólunk, órási lelkesedéssel kezdik el kaszabolni a társaikat (ilyenkor nyugodtan hátradőlhetünk és élvezhetjük az előadás). Bizonyos típusú szörnyek

méter magas főszörnyeket. Ezeknél a behemotoknak semmire sem megyünk szemtől-szembeni rohamozással, meg kell keresnünk a gyenge pontjaikat (ki kell lönnünk a fegyvert a kezéből, le kell lönnünk róla a páncélt stb.). Minden szörny megölése után kis ideig ott marad még a lelke, amelyet begyűjthetünk. 66 lélek összegyűjtése után démon módba kerülünk át, ami azt jelenti, hogy rövid időre sérthetetlenek leszünk, lelassul az idő, elszürköl a külvilág, az ellenfelek vörös foltként jelennek meg előttünk, elég egyetlenegy lövés, és az ellenség máris darabokra hullik. Okosan és megfelelő időzítéssel használva ez a lehetőség igen hatékony lehet, főként akkor, ha sok ellenség támad egyszerre.

„Akinak szerencséje van a kártyában...” Nem lehet a Painkillert azzal vádolni, hogy a játékmenet túlságosan komplikált lenne. Itt nincs mesterlövészpuska, nem kell lopakodni, nem kell felesleges beszélgetéssel pazarolni a drága időt. Vannak fegyverek, páncélok, egy halom lövész és tömegtelen ellenfél, aki csak arra vár, hogy darabokra robbantsuk őket. Ennek ellenére valami elképesztően élvezetes játékmenetben lesz részünk, a játék annyira jól össze lett rakva, hogy észre sem vesszük, hogy fél éjszakán keresztül rohanunk előre, és írjuk az

Szeretnél agyart a harcot
eredő Painskillert?
Válaszd az alábbi
kártyáidra és nyisd ki egyet a
Painkiller doboscsó játékból!

• Milyen nemzetiségű csapat
fejlesztette a Painkillert?

• Mi a neve a DVD levd
Painkiller demo pályának?

• Hányféle lövedékbe lehet a
Painkillerrel?

A megoldásokat 2004. május 15-ig
küldd a következő címre: 1111 Budapest, 1111

1111 Budapest, 1111
1111 Budapest, 1111



automex
MULTIMÉDIA

PAINKILLER

ellenfeleket. Azt azért a lengyel fejlesztők is jól tudták, hogy ennél 2004-ben már nem elég, ezért néhány igen ötletes újtással felturbózták a Painkillert. Ezek közül kiemelkedik kártyarendszer, mely új szint visz ebbe a játékkategóriába. Minden szinten lehetőségünk nyílik összegyűjteni egy bizonyos kártyalapot abban az esetben, ha teljesítettünk egy előre meghatározott feladatot. Ez lehet az, hogy keressük meg a pályán az összes aranyt, fedezzük fel az összes titkos részt, ne menjen az életörnk 50 alá, vagy csak ne használjunk páncélt. Két különböző típusú kártyát különböztünk meg, az ezüst-színű lapokból egy-

People Can Fly

A céget 2002 februárjában alapították Varsóban. A lengyel fejlesztőcsapatnak ez az első munkája, ami azonban nem jelenti azt, hogy a társaság újonckból állna. A közel 20 fejlesztő többsége számos projekten dolgozott már, ezek közül a legismertebb a Gorky 17 volt. A névet egy dalcimből vették (People Can Fly), de később ráta látták az X-aktákban ismerté vált Mulder ügynök híres mondásának egyikét, mely szerintük híven tükrözi a csapat hitvallását. „Amikor álmodsz, nincsenek szabályok, az emberek képesek repülni, bármi megtörténhet!”

A szörnyek egymást is megsebezhetik, ilyenkor teljesen megfellekedeznek rólunk, órlási lelkesséssel kezdik el kaszabolni a társaikat...



nyit a pályákon találunk ládákban és értékes ereklyék formájában.

Nehézségi szintek: végre van értelmük. Kezdetben háromféle nehézségi szint közül választhatunk. Az első kettő az egészen kezdő játékosoknak szól, itt a szörnyek szinte alig sebeznek, az automatikus mentéspontokon az életörnk (insomnia) mindig maximumra töltődik, egész könnyedén végigvethatunk a pályákon. Az igazi kihívás a harmadik szinttől (Nightmare) kezdődik, itt a csata már jóval keményebb, de a hardcore játékosok még mindig csak nevetnek rajta. Itt azonban csavartak a készítőket egyet a dolgon, és elhatározták, hogy bizonyos pályák csak a magasabb nehézségi szinten lesznek megnyithatók. Hiába játszunk normál fokozaton,

a 24 pályából csak 22-t kapunk meg. 23 kártyalap összegyűjtése után nyílik meg a negyedik kártya (Trauma), ezt végül átadjuk kapjuk meg a pozitív befejezést (a másik befejezésben főhősrünk elbukik).

Hátra van még a feketeleves! Nem ússzuk meg hiba nélkül most sem, bár érdekes módon ezek a bugok sokkal kevésbé voltak zavarók, mint a többi játékban. Egyszer-kétszer viszont vissza kellett töltenem a játékállást, mert nem nyílt ki egy ajtó, de ez a hiba nem volt rendszeres. Sokan panaszkodtak viszont a Painkiller által használt másolásvédelemre, bizonyos CD, illetve DVD meghajtók esetében a gép nem ismerte fel az eredeti

CD-ket. A hibák orvoslásán a fejlesztők már dolgoznak, legutóbb szerint április 19-én jön ki az 1.1-es patch, amely kijavítja ezeket a kellemetlenségeket.

A pozitívumok mellett illik megemlíteni a negatív jellemzőket is.

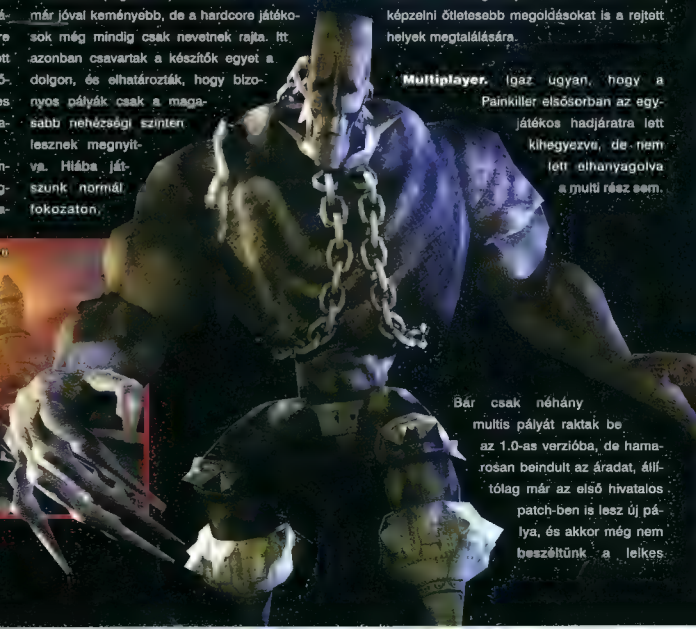
Tudom jól, hogy egy akcióközpontú FPS-ben nem a kerettörténet a legfontosabb, de azért ennél valamivel értelmesebb sztorit vártam volna. Ráadásul a történetet elmesélő rendezett animációk minősége is hagy némi kívánnivalót maga után. Szegény főszereplő mozgása és fizikuskája rendkívül butára sikerült, kétféle, hogy a játékosok könnyedén azonosulnának a bosszúálló angyalügynök szerepében feszítő Daniel Garnerrel.

Sok gond volt a nehezebb ugrások kivitelezésével is, a játék bizonyos részeit csak igen nehéz, nyakörv ugrások kivitelezése árán elérni. Nem lehetett ezeket végrehajtani, de el tudtam volna képzelni ötletesebb megoldásokat a rejtett helyek megtalálására.

Multiplayer. Igaz ugyan, hogy a Painkiller elsősorban az egyjátékos hadjáratra lett kifejlesztve, de nem lett elhanyagolva a multi rész sem.

szerre kettőt használhatunk, de a hatásukat általában érezhetjük. Segítségükkel megnövelhetjük az életörnköt, több löszert vehetünk ki a ládából, többször használhatjuk az aranylapokat, vagy a szörnylelkek nagyobb gyógyítanak rajtunk. A másik típus az aranylap, ebből három lehet egyszerre nálunk, de pályánként csak egyszer, meghatározott ideig használhatók (dupla-tripla-quad sebés, időlassítás, sérthetetlenség stb.). A kártyák egyes kombinálásával egészen remek hatásokat hozhatunk létre, ezért érdemes ezeket összegyűjteni. A kártyákat minden szint előtt tetszés szerint kombinálhatjuk, egyetlen megkötés van csupán, megfelelő aránnyal kell rendelkezünk a cseréhez. Ara-

tomatikus mentéspontokon az életörnk (insomnia) mindig maximumra töltődik, egész könnyedén végigvethatunk a pályákon. Az igazi kihívás a harmadik szinttől (Nightmare) kezdődik, itt a csata már jóval keményebb, de a hardcore játékosok még mindig csak nevetnek rajta. Itt azonban csavartak a készítőket egyet a dolgon, és elhatározták, hogy bizonyos pályák csak a magasabb nehézségi szinten lesznek megnyithatók. Hiába játszunk normál fokozaton,



Bár csak néhány multis pályát raktak be az 1.0-as verzióba, de hamarosan beindult az áradat, állítólag már az első hivatalos patch-ben is lesz új pálya, és akkor még nem beszélünk a lelkes

Fegyverek



Painkiller

Az alapfegyver, mindig velünk van. Elsődleges funkciója közelharca jó csak, borotvával forgó pengéi őszekaszabóják a közelben lévő szörnyeket. A baj csak az, hogy a Painkiller nem az a játék, amelyben az ellenfelek ilyen közel kerülhetnek. A másodlagos funkciója már barátságos, a bot fejtét kiűzhetjük, amely ráreped az ellenfélre, majd a közelbe rántja. A bot és a fej között létrejövő energiájából további sebességet okoz.



Shotgun/Fagyasztó

Nagy kedvenc, távolra nagyon pontosan, de közelharban nincs párja. A dupla csővű sörétes puskája gyors és izonyú erő, a közelben közelről leadott lövést csak kevés szörny él túl. Másodlagos funkciója a fagyasztó, az ugyan nem sebez, de rövid időre lefagyasztja a szörnyeket. Sokszor kerülünk olyan helyzetbe, amikor a két funkció kombinálásával jutunk csak tovább (először fagyasztunk, majd a shotgunnal darabokra robbantjuk a megfagyott lényt).



Karó/Gránátvető

Egészen fantasztikus fegyver, izonyú sebességgel és csigalassú újrátöltéssel. Kíváncsi ellenfél képes túlélni a karó becsapódását, bár a páncélok tompítják az erejét. Távolra is hatásos, bár ilyenkor figyelembe kell vennünk a lövedék röppályáját is. A fegyver másodlagos funkciója a gránátvető, mely direkt tápellátásán azonnal robban, de a falakról és a talajról visszapatint. Leghatékonyabb a nagyobb csoportok ellen vehető be.



Rakétavető/Gépágyú

Két klasszikus fegyver egyben. A rakétavetőhöz nem kell túl sok megvárás, közelharban könnyen megölnék magunkat vele, távolra, tömeg ellen kiváló. Ja, és tudja a rocket jumpot is. A gépágyú távolra és közre egyaránt hatékony, tömegszétválasztó nincs párja. 500 lövésről áll össze a tényleges, így egy ideig nem lesz gondunk az újrátöltéssel. Ez lesz az a fegyver, amelyet a legtöbb szörny fogunk használni a játék közben.



Szurkanyvető/Villámcsővű

Csak a játék középső feljében kapjuk meg ezt a fegyvert. Elsődleges funkciójaként apró, decskémű lövedékeket lő ki, melyek még nagy távolságban is rendelkeznek hatékonyan. A másik funkciója a villámvetés, az inkább rövid távon hatékony. E fegyver esetében is lehetőségünk nyílik a két funkció kombinálására. A csillagok után követő villám szétes sugárban okoz megrázó élményt.

modifikáló kiegészítőkről. Sajnos botokat nem lehet rakni a multis pályákra, de bízom benne, hogy ezt a hiányosságot a fejlesztők hamarosan pótolják.

Végezetül. A Painkiller rendkívül okosan összeállított és igazán élvezetes játék lett. Ráadásul őrüli szerencsés is volt, mivel a nagy tavaszi megjelenések közül egyedül a Far Cry volt képes ténylegesen utcára kerülni. A Doom 3, a Stalker és a Half-Life 2 árnyékában nem tudott volna labdába rúgni, de így megkapja a neki járó figyelmet. A Painkiller tömve van kiváló ötletekkel és tartalommal (tudjátok, hogy a motoros banditák pótlóján a koponya kacsint?), ezeket azonban csak akkor fedezzük fel, ha komo-

lyábban belemélyedünk a játékmunkába. Erdemes vele játszani, sajnos mostanság kevés játék jelenik meg, mely ennyire szórakoztató lenne. Szép munka volt People Can Fly, várjuk a folytatást hasonló stílusban és minőségben!

Mezsy



...bizonyos pályák csak a magasabb nehézségi szinten lesznek megnyitva"



PAINKILLER			
HANGULAT	24	25	GÉPIGÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	22	25	PV 1500, 128 MB RAM, 1.2 GB HDD
EREDETISÉG	05	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	18	20	85%
AUDIO	07	10	
ÉLETTARTAM	09	10	



SINGLES FLIRT UP YOUR LIFE!

INFOBOX

Kategória: életszimulátor • Kiadó: Deep Silver • Fejlesztő: RotoBee • Web: www.singles-the-game.com



- 3D-s megjelenítés
- párkapcsolat élesben
- karakterfejlődés
- erotikus helyzetek

Aréna:

The Sims 91 %



Lula: The Sexy Empire 74 %



The Partners 50 %



Sokat gondolkodtam már, miért vonzó program egy életszimulátor, mi rejlik a The Sims óriási sikere mögött, de nem sokra jutottam. Talán, mert ott játszva megvalósíthatjuk álmainkat, talán, mert megtehetünk és kipróbálhatunk bármit, amit a valós életben nem, hiszen nincs igazl tét, a játékállás újratölthető? Talán. És máris felvetődik bennem a következő kérdés, miért nézik bolygószerte milliók a különböző valóságshow-kat? Miért érdekel ennyi embert egy mesterséges zárt térbe zárt, férfiből és nőből álló csoport sorsa, holott jórészt ők sem tesznek mást, mint amit mi a hétköznapijainkban, csak a feladataik mások. Nem tudom, én 5 percet sem tudom nézni, nem érdekel. Talán ezért sem tudott megragadni a Rotobee életszimulátora, a Singles sem, melyben tulajdonképpen a valóságshow-khoz hasonló szituációban (a külvilágtól tökéletesen elzárva) egyengethetjük két ember mindennapi életét.

Két szingli egy pár. A Singles egyedisége címűtől eltérően pont az, hogy a játék kezdetén két karaktert kell kiválasztanunk – ezek lehetnek azonos neműek is, bár a pasik közül csak James élihet másik férfival (szízárványmód), míg a lányok körében Lizzie az, aki ilyesmire kapható (rózsaszín mód). Akárcsak a The Simsben, ezúttal sem kapjuk készen az együttélésben rejlő lehetőségeket, a jó kapcsolatot kialakulásáért meg kell dolgoznunk, sőt ez esetben tulajdonképpen ez a játék célja, párrá alakítani a két lakótársat (természetesen a Maxis programjában kezdhethünk kevesebb, illetve nagyobb létszámú családdal is). Bár több mint egy tucatnyi karakterből választhatunk, az általános, szöveges jellemzés nem sokat



- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csatlós
- Animáció
- Vágatlan

árul el róluk, csak akkor ismerjük igazán meg őket, amikor már belecseppennek a virtuális életbe. Ekkor már megnézhetjük, hogy a személyiségüket meghatározó öt tulajdonságuk milyenny arányt kaptak. Megjeleni nem kell, minden párt össze lehet hozni, csak a nagyon ellentétes jelleműek esetében ez jóval több energiát és odafigyelést igényel.

Az oktatómód mellett három játékmódot találunk a programban, de a lényeg tulajdonképpen változatlan, mindössze az alaptökhén, illetve a kéglíng készültégének szintje változik.

A cél pedig a szokásos: játszani, élni, semmi különleges, bár törekednünk kell a jó kapcsolat kialakítására (ha a veszekedések elérnek egy kritikus szintet, a pár szakít, és a játék véget ér), és

ezen az úton előbb-utóbb elcsattan az első csók, majd következik a szex, és esetleg a házasság is



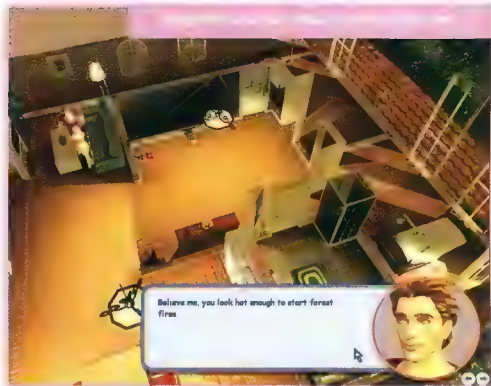
Napról napra. Amikor már rutinosak vagyunk, akkor tudjuk, hogy a pár kezdeti jó állapotát (fizikum, tisztaság stb.) gyorsan ki kell használni az ismerkedésre és a flörtölésre, mert később ezeket nekünk kell szinten tartanunk, és mindezt összehangolni a párkapcsolat, no meg a lélek ápolgatásával is. A szorosabb kapcsolat kialakításához rengeteg beszélgetés, vicceselés, flörtölés szükséges, de persze számos tevékenység van, amit együtt lehet végezni, és ez tovább erősíti a pár tagjai közt szövődő érzelmi szálakat. Az ügyes játékos úgy időzíti, hogy a felek egyszerre étkezzenek, megtalálja azt a TV műsort, ami mindkettőjük számára szórakoztató, s közben megadja az együttes meghittségi és is így tovább. A házimunka elvégzése fontos elem ezután is: kell porszívózni, WC-t és kádat takarítani, mosogatni, valamint szemetet levinni (a virágok locsolására nem lesz gondunk), és erre nem fogadtunk bejárányt

Érdekeség a játék közben aktívalódó sztori mód, amikor a karakterek beszélgetéseit, veszekedéseit igazán nem befolyásoljuk, csupán előidézzük (pl. lánykérés). Sajnos, mint kiderült, ez nem feltétlenül függ össze az ezt megelőző játékbéli eseményekkel. Erre következzen egy példa. Az én párocskámnál Kyle talán túlságosan is tisztaságmániás volt, ő lelkesen takarított, ha szabadideje adódott, így igencsak

meglepődtem, amikor a sztori módban még Rachel-nek állt feljebb, amiért folyton neki kell takarítania (holott csak nagy ritkán törölte le a konyhasztalt). A hölgyemény hisztje után (biztosan ismerős a Mindig én sikamikálok című lemez) különösen mókás volt Kyle szájából a következő mondat: „De drágám, te olyan jól csinálod!”. Egy átlagos nap kb. a következőképpen néz ki: ébredés – ideális esetben kedveskedés (esetleg kis szex) – tisztálkodás (ez legalább változatos) – reggelizés (beszélgetéssel) – gyors takarítások – munka – evés – tisztálkodás – párkapcsolat ápolása (beszélgetés, flört, szex, játék stb.) – alvás. A monotonitást a hétvégék szerencsére megtörik, ilyenkor van lehetőség a hét közben feltorló gondok megoldására.

Kicsit kitérnék a munkára. Itt ugyanis bár a karakterlapnál látható a munkaidő és a fizetés, a hölgyek és az urak bizony nem sietnek munkába, nekünk kell elküldeni őket (viszont ha nem tesszük, akkor sem rúgják ki őket feltétlenül, viszont nem lesz fizetés sem). Ha viszont a karakterfejlődés során ügyelünk a karrier fejlődésére (ettől függ a foglalkozás, a munkaidő és a fizetés is), valamint a lazálás profizmusára (a legprofibb leहुत munkahelyén észre sem vesszük a kilengéseket), akkor komoly napi bevételekhez juthatunk.

Karakterfejlődés. Ez az, amiben a Singles eltért a Maxis módszerétől, mert karaktereink tapasztalt pontokat kapnak, és ezeket a nyolc szakértelmi kategóriában mi oszthatjuk el. Sajnos, ha sokat játszunk, mindenképp elvesztjük, mert karaktereink ügyi viszonylag hamar elérik a maximális szintet mindenből,



Szingli trend

Valószínű, a program nem tartalmiért, hanem a jól csengő címért kapta a Singles nevet. Mostanában érték szinglinek lenni, gondoljunk csak Helen Fielding Bridget Jonesára, vagy Récz Zsuzsa Terézanyujára. Élettérmeiményeiből szórakoztató művek születtek, melyek valójában azokat szórakoztatják igazán, aki eme élmények egy részét megélt. Szerintem a Brazil máig nem érti, minni tudtam annyira kacagni Récz Zsuzsa könyvét olvasva, hogy percenként csak potyogott a könnyem, és majdnem leestem a kanapéról.

és törvényszerűen jól kereső, lazálásban, flörtölésben, romantikában, takarításban stb. profi, különösen humoros és mesterien főző valamint takarító szupermennek lesznek. E szinte minden emberi gyarlóságtól mentes karakterek már annyira magas fizetéseket hoznak haza, hogy hamarosan luxuskőgömbben unatkozhatnak naphosszat, és a házasság megkötése után szinte semmi másra nem lesz szükségük, mint fizikális igényeik kielégítésére. Sajnos ebben a játékban nincs semmi és senki más. Nem lehet elmenni sétálni az utcára, nem jönnek át a szomszédok vagy a barátok stb. A külvilággal a karakterek csak a munkában kerülnek érintkezésbe (de mi ebből semmit sem látunk), illetve barátaikkal beszélhetnek telefonon, és lehetőségük van még csevegni az interneten. Ámen. Egy ilyen életbe, örök összecsátásba szerintem bármelyikünk beleboldolna...

Animal Crossing

„Ehh, jössz nekem itt a Simsszel, amikor Animal Crossing is van a világban. Amíg azt nem látta, semmit nem látta az életszimulátorokból” – mondta nekem Lawman, amikor kérdezte, milyen a Singles, én pedig a The Sims-et hoztam fel vetélytársként. El is koccogtam hozzá egyik hétfőn, hogy lássam, igazat szót-e, és be kellett látnom, a Nintendo 2001 karácsonyára megjelent Animal Crossingja minden életszimulátor etalonja, GameCube-ra.



Flört, romantika, szex. A Singles mássága a pár fizikai kapcsolatában mutatkozik meg igazán, itt bizony nem kell annyira megdolgoznunk az első intim együttlétért, mint a simsek esetében. Sőt, a szex nagyszerű lehetőséget kínál az érzékiség, a romantika, sőt a szórakozás magas szinten tartására is. Na, itt nem is lesz szükség semmiféle patch-re, a karakterek pikk-pakk pucéra vetkőznek, igaz, amíg nincs köztük bizalmas viszony, addig ilyenkor prondkva elrohannak egymás elől, és felöltöznek. A rut-



nos szélcsapók bizonyára tudják majd, hogyan vegyék le a hőlgyeket a lábukról. Ennek sajnos a külvilágból egyetlen forrása van, az apró ajándék vásárlása, a többi mind érzéki dolgokkal, beszélgetéssel, érintésekkel és megfelelő hangulatteremtéssel kell megoldani. Még valami: ha már a szex bekerült a játékokba, igazán lehetne benne némi fantázia is. Nem azt mondom, hogy a szexuális játékok teljes repertoárját fel kellett volna vonultatni benne, de ha már nem csak annyi „parancs” van, hogy etyepetye az ágyon, illetve kanapén, akkor ez ne merüljön ki két lehetőségben

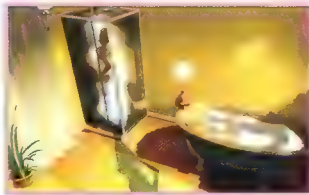
Dizájnos cuccok, trendi kéglil. Ha a standard játékok választjuk, akkor a párocskánk jórészt használt bútorok közt él majd mindennapjait, ezért folyamatosan gond lesz a környezettel való elégedettség. A szorgos munka azonban hamar meghozza a gyümölcsöt (képessegek terén érdemes a karriert fókuszálni), és a pénzből rípsz-ropsz csupa trendi cuccal berendezett otthon teremthetünk nekik. Ha nehezen boldogulunk az elején, akkor érdemes kicsit csökkenteni a teret, kikapni pár ablakot, hogy legyen tőlünk minőségi cuccokra. Sajnos a tárgyak válasz-

Különvélemény

Kíváncsi vagyok, mikor lesz már a buszon is aktív téma az, hogy Benőke épp sikeresen egymásba gabalyította két női karakterét, majd félve ugyan, de gyorsan csinált egy screenshotot a csókról, melyet addig csak az aranyprivát csatáján láthatott a TV-ben, ha meg persze a valódi illés sóban. Remélem, hogy akik komolyabban játszanak a Singleshöz hasonló életszimulátorokkal, azok tökéletesen tisztában vannak vele, hogy sokkal jobb pusztulni adni egy másik embernek, mint összenyáznai a monitor, hogy egyből néha-néha távozó nedvekről ne is beszéljék... De mielőtt nagyon elmegyek olyan irányba, amelyben a szórakoztatóipar már jó ideje próbálja a népeket teregetni, elmondom, hogy szerintem a Singles is pont ugyanarra a sorsra fog jutni, mint bármilyen hasonló játék, amennyiben erős marketingmegtámasztást kap. Az, hogy a Singlesben használatos hódítás technikák annyira általánosak és rózsaszín felhőben puogörög, az egy dolog. Ami a szomorú, hogy ez nagymértékben tükrözi a fejszines emberi kapcsolatokat működését. Tudjátok:

- Hélio, Julcsi vagyok!
 - Dávid. Mondd csak... Miért jó, hogy a hajad közepét barnára festőd...?
 - Nadedomestmiért, otyanvaaga... Szemét bunkó, fűl!
 - Ja, hogy le van növe a hajad? Bocsa...
 - Most direkt szívtasz? Inkább dugunk jó?
 - Nem.
 - Naaa
 - (Sóhajt...)
- Egy szó, mint száz, inkább egy fantáziavilág MMORPG keretén belül, mint egy életszimulátor teljesen mindennapi dolgokkal...

==Flatline==



Igy talán ezért vagyok szigorúbb. Bevallom, csak úgy volt türelmem „végigjátszani” párkapcsolatamat, hogy a programot alabban futtattam, és amíg a karakterek teljesítették az általam megadott parancssorozatokat, én közben olvastam, vagy Eye of the Beholderetem a GBA-n. Igaz, a legnagyobb rivális minden életszimulátor számára a GameCubos Animal Crossing lesz, és azt sem napi több órá, hanem 20-30 perces játékokra tervezték (a család minden tagjának és akár éveken át). Ezért lehet, hogy túl nagy adagokban „fogyasztottam” a Szingliket (már a címet sem értem, hiszen a karakterünk eleve együtt él valakivel, így minden megéltünk, csak éppen a klasszikus szingli létforma sajátosságait nem), és napi fél órát kellett volna vele játszani kikapcsolódásként, hónapokig... Részemről ezt ajánlanám minden életszimulátor-kedvelőnek, különben hamar megújna majd a programot, hiszen az AI hamar kiismerhető, és a karakterek személyiségeiylei függetlenül pár játékbéli hét alatt elérhetjük, hogy párocskánk teljes luxus környezetben ágyba bújjon, vagy fnygre lépjen (ekkor már nincs is más „küldetés”, mint várni a Singles 2 megjelenését)



Pacifico Red Bob Linda Nika Deryl Ellen Mark Lisa Benny Nicolas Notahua

téka (egcsak szegényes (bár a százközi szám nem hangzik rosszul), különösen hiánytalan például a szőnyegeket (tudom, számtalan naplajt, ezért folyamatosan gond lesz a környezettel való elégedettség. A szorgos munka azonban hamar meghozza a gyümölcsöt (képessegek terén érdemes a karriert fókuszálni), és a pénzből rípsz-ropsz csupa trendi cuccal berendezett otthon teremthetünk nekik. Ha nehezen boldogulunk az elején, akkor érdemes kicsit csökkenteni a teret, kikapni pár ablakot, hogy legyen tőlünk minőségi cuccokra. Sajnos a tárgyak válasz-

nősen nyomik), de a zene, az csapnivaló, ezért néhány kör után ki is kapcsolom. Nem tettem ezt a párbeszéddekkel, csak hogy legyen valami hangja az egésznek, de sajnos ez is kókszótóra sikeredett, ráadásul minden hölgy és hapsi azonos hangon szól meg, pedig Paris sokkal érdekibb lenne kellemes, bűgö hanggal... Ezzel sokat dobhattak volna a hangulatot, kár érte. Nálam a zenei vonal indulhat az idei háttérzene citromdíjért.

Az élet ennél jóval több. Biztos velem van a baj, de ez a program egyszerűen nem tudott lekötöni. Igaz, a piacon lévő nagy vetélytárral, a The Simszel csak akkor ismerkedtem meg alaposabban, amikor már két kiegészítővel büszkélkedhettem, ezért jóval változatosabb volt, mint most a Singles,

Részemről ízben eltávolítottam a programot a gépemről, minél előbb beszerzek egy GC-t, és lenyúlom az Animal Crossingot a Lawmantól.

Lily

Pre: Van hétvége, 30 megletés.

HANGULAT	15	25	GÉPIGÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	18	25	PW 1000, 256 MB RAM 1 GB HDD
EREDETISÉG	05	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	18	20	66%
AUDIO	05	10	
ÉLETTARTAM	05	10	

Kontra: Hosszúidővel unalmas, kevés a tárgy, egysík.



A vashordájúak



Nem beszélhetnénk meg inkább egy pohár sör mellett?

CASTLE STRIKE

INFOBOX

Kategória: RTS • Kiadó: Data Becker • Fejlesztő: Related Designs • Web: www.castlestrike.com



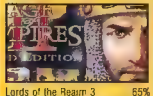
- 3 kampány
- Élőthű várostromok
- Korhű egységek

Aréna:

Stronghold 80%



Age of Empires 2 90%



Lords of the Realm 3 85%



Rég jelent már meg valamire való, a középkori érában játszódó RTS. Ráadásul a két igazi favoritnak tekinthető játék, a nemrég megjelent Lords of the Realm III és a nyári hónapok környékére várható Knights of Honor közül az előbbi sajnos csúfosan le szerepelt. Ebbe az úrbe robbant be nevető harmadikként a No Man's Land alkotóinak témába vágó alkotása, a Castle Strike, amelyben három nemzet (német, francia, angol) lovagjait vezethetjük csatába egymás ellen.

A menü látványa első ránézésre meglehetősen kiábrándítóan hat. Erős kételylek támadhatnak a német programozók kreativitását illetően megpillantva a WarCraft III egy az egyben lenyúlt menút, amit illetően jóformán csak a háttér és a gombok feliratait pingálták át. Azonban néhány óra játék után világossá válik, hogy a menü tökéletesen beleillik a fejlesztők koncepciójába, ami leginkább egy műértő besurranó tolvaj logikáját követi. A Castle Strike ugyanis nem túl sok egyedi ötletet mutat fel, jóformán az összes játékelem előfordult már korábban valahol (WarCraft III, Stronghold, Age of Empires 2). A legmeglepőbb azonban, hogy ez szinte egy pillanatra sem hat zavaróan, elvégre csaknem mindenhol a pozitívumokat sikerült ellopokolni.

„Camelot, Camelot, Camelot... - csak egy makett!”

Ahogy a neve is elég egyértelműen utal rá, a Castle Strike-ban a hangsúly nagyon erősen a várépítésre és ostromra helyeződik. Az első épület, amelyet felhúzzunk a lakótorony lesz, itt kezdhetjük el első parasztjaink „gyártását”, akik feladata a kíváncsian megoldott gazdaság fenntartása lesz. A közreműködésükkel felhúzott épületek két csoportra vannak osztva. Az egyiket alkotják a kastély épületei, melynek alapköveit csak a lakó-



rony körül elterülő kövezett négyzetben belül rakhatjuk le, a másik csoportba a várnépet eltartó falu objektumai tartoznak. Ezzel a fejlesztők meglehetősen életszerű várostromok lehetőségét teremtték meg. Nem választhatjuk azt a teljesen abszurd megoldást, amelyet a Stronghold-ban, vagy éppen az Age of Empires 2-ben alkalmazhattunk, nevezetesen, hogy a teljes gazdaságot, bűzátáblástul, tehenestül, malmostul az erős falakon belüli biztonságos városdarba telepítjük. Így az első számú cél soha nem a vár közvetlen ostroma, hanem mindig a hozzá tartozó agglomeráció megsemmisítése, melyet követően kerülhet csak sor az előtűnk tornyosuló erősség kiéheztetésére. Ebből adódik persze, hogy a védekező fél szemszögéből nézve sem tanácsos a kapukat rögtön bezárni, és az íjászokkal telepakolt várak mögé bújni, habár a játék gazdasági rendszerének köszönhetően még ilyenkor sincs veszve minden. Örvendetes újtás továbbá, hogy az épületeket, legyen szó akár még a disznóizladáról is, nem lehet akármivel romba dönteni. Ez a feladat a legtöbb esetben a különféle ostromgépek mellett, többnyire az egyszerű íjászokra hárul, akik a lángoló nyilavesszők kifejlesztését követően hatékonyan égetnek porrá szinte mindent, ami az útjukba kerül. Az épületekre minél több nyíl záporozik, annál



gyorsabban válnak a tűz martalékává, mely folyamatot a tűzoltásra kirendelt jobbágyaink tudják megállítani, akik a várkútból, illetve a városházáról, hordják a vízzel teli vödöröket a tűz megfékezésére végett. Ez ismét nagyon frappáns megoldás, aminek köszönhetően a készítőik megszabadítanak minket az épületeket karddal és buzogánnyal cincáló gyalogság hiteltelen látványától. Az épületek terén az egyetlen komolyabb hiányosságot talán csak a vizesárkok építésének hiánya jelenti.

A Castle Strike-ban a nyersanyagok kitermelése és az építkezések az egyszerű és ötletes gazdasági rendszernek köszönhetően csak annyi időt vesznek el a játékmenetből, amennyit éppen szükséges. Az interlésezen egy csúszkával állíthatjuk be, hogy a rendelkezésünkre álló jobbágyok közül mennyien dolgozzanak az építkezéseken, illetve mennyien vigyáznak a nyersanyagok kitermelésén. A négy nyersanyag közül (faanyag, kő, érc, arany) az arany az egyetlen, melyet nem közvetlenül az egyébként kimeríthetetlen lelőhelyekről szerezhetünk be, ezt a parasztjaink által fizetett adóból nyerjük. Minden jobbágyunk után kapunk egy kevéske összeget; hogy mennyit, azt a városháza épületében állíthatjuk be. Nem árt azonban vigyázni, mert minél több pénzt sajtolunk ki alattvalóinkból, azok annál lassabban végzik napi teendőiket. A pénzszerzésnek ez a módja ad reményt a többi gazdasági épület pusztulása esetén is az ostromzár alá vett erődítményekből való kitörésre. Ilyenkor csupán ezt a két épületet, a városházát és a piacteret – melyeket érdemes közvetlenül a váraltak tövében felhúzni – kell megvédenünk az

Speciális egységek

A **kőkezes pallossal** felszerelt katona a legerősebb gyalog közlekedő egység a játékban. Brutális életérő és még brutálisabb támadóérték jellemzi. Hátránya: közé tartozik borsos ára, valamint hogy két emberről koszt és kvártély jár neki, így nem lehet egyszerre nagy számban bevetni. Nem tanácsos túl közel engedni sorainkhoz.

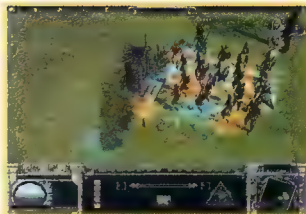
Robin Hood hosszú jakkal felszerelt leszármazottai a középkori hadszíntér rettegett szereplői. Nyílvesszőik nagyon messziről és nagyon biztosan ütők át a legvastagabb páncélokat is.

A **paladin** a francia haderő és egyben az egész program legutóképesebb egysége. Ő a legrágább, ő állja legtovább az ütőelést, és ő sújt le legnagyobb erővel a vele összeakadó szerencsétlenekre.

A **kereszties** a leggazdaságosabb egység, elfogadható ártért egy minden szempontból ideális középkárszóló nagyon messziről és nagyon biztosan ütők át a legvastagabb páncélokat is.

A **gyűjtőgató** a középkori épületek legnagyobb elvessége. Fáklyája sok esetben veszélyesebb lehet a legtöbb ostromgépnél.

A **törvényen kívül**, bár arzenálja pustán egy Fa testápolóból áll, az erdő és a bozótosok dús növényzetében láthatatlan marad, mely tulajdonságának köszönhetően kiváló mélységi felderítő válhat belőle.



ostromlőktől, hogy az előbbi épületből befolyó adókat az utóbbiban más nyersanyagokra váltsuk. Azonban az egyre dráguló árfolyamok miatt ez az állapot sem húzható örökké, így kellőképpen élet-szerű, gyakran elhúzóddó várostromokban lehet részünk, amelyek során az erődítmények szisztematikus kiéheztetésével gyakran többet érhetünk el, mint ostromgépek egész arzenálájával.

A **lovagok, akik azt mondják, NII!** A játék főszereplői a hősök, akik a zászlajuk alá vont egységeket a rájuk jellemző bónuszokkal vérték fel. Az így összevont egységeket, amíg a zászló alatt harcolnak, csak egyszerre küldhetjük harcba a három lehetséges formáció egyikében. Ezek a formációk azonban mindössze a támadóértéket, az életért és az erőnléti pontokat buherálják meg, harcossalink ilyen formán meglehetősen rendezetlenül rotnak rá az ellenre.

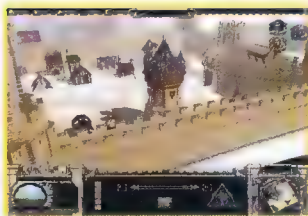
Az egységek terén, bár mindhárom oldalon, néhány nemzetspecifikus fegyvernemről eltekintve szinte megegyező funkciójú alakulatokkal találkoz-

hatunk, mégsem érezn azt, hogy silány lenne a felhozatal. A felderítők, a lándzsások és az alabárdosok mindhárom oldalon megtalálhatók, mellettük a németeknél karddal, az angoloknál bárdossal, a franciáknál pedig buzogánnyal felszerelt gyalogosokkal tölthetjük fel sorainkat. Az íjászok közül mindhárom oldalon találhatók hagyományos, illetve számszerűl felszerelt egységek is. Ez utóbbiak messzebbre lönek, védelmük erősebb, de támadáskor hátrányt jelenthet az a hiányosságuk, hogy nehéz felszerelésükkel képtelenek ro-



**„Bízzatok Istenben és tartsátok szárazon a puskaport!”
Oliver Cromwell**





hamozni. A legerősebb természetesen a muskétás, aki löfőgyverével többnyire egy lövéssel lyukat üt a hadszíntér bármelyik szereplőjének páncéljába így okozva meglehetősen tartós egészségkárosodást.

Gyalog Galeopp. A program egyik legzenálisabb újításával az istálló felépítését követően szembesülünk. A Castle Strike ugyanis külön kezeli a lovat és lovasát. Ez alatt azt kell érteni, hogy a lovardában csak a ló „készül el” megrendelésre, a lovasat külön kell kiképezni a barakkokban. Lóra ültethetjük gyalogosainkat (az íjászokat nem), illetve lovasot is rendelhetünk, aki ugyan gyalog nem túl veszélyes ellenfél, de lóháton jobb elkerülni, pláne, ha nem egyedül cirkál a csatatéren, hanem többedmagával. A játék a „nyeregbe” parancs mellett a „lóról!” parancsot is ismeri, így például ha a helyzet úgy hozza, lovagjainkat lovarkról leparancsolva újra a várfalakra vezényelhetjük.

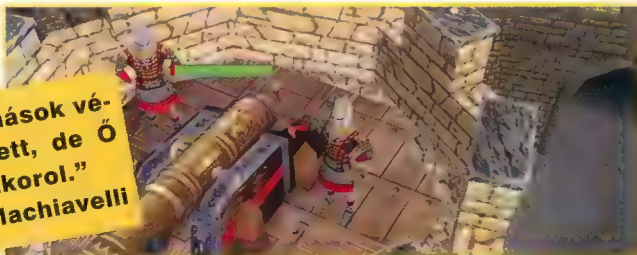
„Lancelot, Galahad és én kirontunk a nyúlból...” Az ostromgépek listája is meglehetősen terjedelmesre sikeredett. Az olyan egyszerűbb berendezések mellett, mint a létra, vagy a faltörő kos, kaptuk a hajítógépeket, és az ekkor még csak gyerekcipőben járó ágyúk segítenek bennünket az ellenség falainak leküzdésében. Kimondottan hasznos találmány továbbá az ostromtorony is, mely miután sikeresen leengedte rámpáját, közvetlen utat nyit a falakra az ostromlóknak.

A nyúlton túl. A grafika, habár nem éppen a legfrissebb technikát használja, a Castle Strike fejlesztőinek mégsincs miért szégyenkezniük. Nem ártott volna persze, ha például egységeink lábnyoma megmarad egy ideig a porban, és néhány egyéb hasonló apróság, melyek hiányát észre se veszi az ember hála az ötletesen kidolgozott pályáknak és az élvezetes játékmenetnek. Az egységek kidolgozottságát még ennyi kifogás sem érheti, rájuk közelítve elélnk tárnak a részletesen kidolgozott, nemzetenként eltérő jellegű vérték és fegyverek, melyek a kovácsműhelyben végrehajtott fejlesztések nyomán fejlődnek. Ez persze nem számít újdonságnak, de ez esetben átlagon felül sikerült megvalósítani a különböző fejlettségi szintek közötti különbségek megjelenítését. Erőmes ezen kívül például közelebből szemügyre venni a Hollow Hanna névre keresztelt ágyút és őt fős kezelőszemélyzetét, akik közül mindenki végzi a rá kiosztott feladatot: míg a csőbe behelyezik a löszert és a főtást, addig a tiszt beméri a célt, majd ezután karjával kiadja a tüzparancsot, és a személyzet ötödik tagja elsűti az ágyút. Van természetesen többjátékos mód is. Helyi házilátton, illetve Gamespy-on keresztül próbálhat-

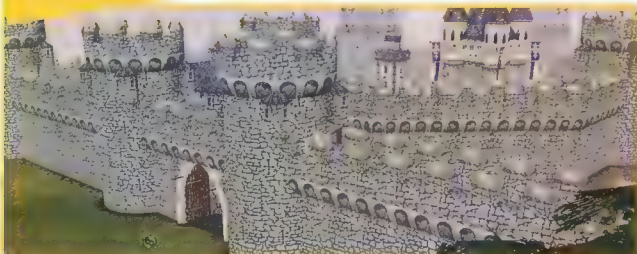
juk ki magunkat más hasonló beállítottágú humanoidok ellen. Ezen a téren már azonban jelentősebb bugok zavarhatják egymás meghiit kaszabolását. A játék gyakran kifagy, illetve produkál meglepő dolgokat, mint például a várak építését felelős tervező rész lebénulása. De előfordult többek közt, hogy egy sehoiva fel nem húzott favágótelep felépítettként tartott nyilván, ebből kifolyólag, mivel minden épületből csak egyet építhetünk, és fatelep nélkül se íjászok, se ostromgépek nem építhetők, ez a probléma is az út-közvet kényszerű befejezését vonta maga után. A többjátékos módban az elmentett játékok újratöltésére tett kísérletek pedig kivétel nélkül kudarcba fulladtak.

Mindezek után azt hiszem, bátran kijelenthető, hogy a közelmúlt egyik legjobbba sikeredett középkori környezetben játszódó RTS-ét tisztelhetjük a Castle Strike-ban, mely körül valószínűleg ugyan nem fog komolyabb kultusz kialakulni, de aki elkezdti végigjátszani a három hadjáratot, az valószínűleg be is fogja fejezni őket. Tisztességes iparos munka.

SE



„A kellemetlen dolgokat mások véggezzék a fejedelem helyett, de ő legyen az, aki kegyet gyakorol.”
Niccolò Machiavelli



Pre: Lendülettel küldetéseket, élhető ostromok

HANGULAT	22	25	GÉPIQÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	23	25	PIU 500, 128 MB RAM, 700 MB HDK
EREDETISÉG	07	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	17	20	84%
AUDIO	07	10	
ÉLETTARTAM	08	10	

Kontra: Búpos multiplayer rész, viaszárkok helyre, gyengén kivitelezett formációk



KNIGHTS OF THE TEMPLE: INFERNAL CRUSADE

INFOBOX

Kategória: hack&slash • Kiadó: TDK Mediactive • Fejlesztő: Starbreeze • Web: www.knightsofthetemple.com



• Keresztes lovagok és démonok a III. században

• 28 szint

• 15 óra játékos idő

Enclave 52%



Lothar a Hősiesség King 64%



Com 52%



Az Enclave sikere után (Best Hack&Slash 2003) izgatottan vártuk a folytatást, bízunk abban, hogy a fantasy alapokon nyugvó „nézd a hátam hent” anyagilag is bejön annyira a kiadónak, hogy érdemes legyen elkészíteni a második részt. Sajnos a fejesek másként döntöttek, az orkok, a törpék és a tündék helyét lovagok, szaracénok és örült szerzetesek foglalták el. Ezzel nem is lenne semmi gond, de sajnos homokszem került a fogaskerek közé.

Elsőköbül lesznek az utolsók! Az utóbbi hónapokban a kaland- és szerepjáték-megjelenések eléggé visszaestek, így unalmamban körülnéztem kicsit, mi a helyzet az akciójátékok terén. Amit találtam, nem igazán okozott meglepetést, a tucatnyi gyenge eresztés mellett egy-két igazán élvezetes darab is felbukkant. Az igazán nagy áttörést azonban a xboxos Ninja Gaiden hozta meg, a Dead or Alive 3 készítői valami elképesztően hangulatos akciójátékot hoztak össze, egy hétki ki sem lehetett robbantani a TV elől. A Knights of the Temple pont a legrosszabbkor jelent meg, kénytelen voltam félbeszakítani a második végjátászsómat hard fokozaton. Érthető módon az elvárásaim kissé megugrottak a Starbreeze új játékaival szemben, de azt hittem, az Enclave után nem lehet gond. Tévedtem, mégpedig igen nagyot. Üres, unalmas, agyaltan kaszabolást kapunk néhány elképesztően gyenge logikai feladvánnyal megfűszerezve. Hol van az Enclave vásárlási rendszere és választható karakterei? Hol vannak a vásárolható fegyverek, páncélok, pajzsok, varázsbotok, számszerjak? Hol vannak a rejtett pályák és karakterek? Hol van az Enclave oldalán végjátszható hadjárat? Az elején még azt hittem, hogy csak a bemelegítő pályák ilyen egysíkúak és unalmasak, de aztán a 20. szint felé rá kellett döbönnem, hogy ebben a játékban többet nem nagyon várhatok. A ládák és a hordók szétlőrése után mindössze nyílveszőket és gyógyító kenőcsöket találunk a maradványok között, se arany, se új páncél, se rejtett pályatérkép.

Kivitelezés Enclave után szabadon. Az Enclave megjelenésekor grafikában egészen egyszerűen nem talált legyőzőre, még most, másfél évvel a kiadása után is fejet kell hajtunk a grafikusok tudása előtt.

Sajnos ugyanez már nem mondható el a Knights of the Temple-ről, az átlagnál jobb, de az Enclave-et még csak meg sem közelíti. Leginkább a vizfelszín megjelenítésében láthatunk óriási különbséget, nem is értem igazán, hogy ugyanaz a fejlesztőcsapat miként ronthatott így el valamit.

A karakterek animációjára nem lehet egy rossz szavunk sem, ez nem is csoda, hiszen az összes mozdulat Motion Capture technológiával lett felvéve, ráadásul a munkálatok élén olyan szakember állt (John Klepper), aki a Matrix Újratöltve című filmben egyszer már bizonyított. Nagyon hiányoltam viszont a kivéző mozdulatokat, nem lehetett lefejezni az ellenfeleket, de még a végtagok csonkolása sem került be a végleges változatba (fejlesztés közben volt szó ezekről a nyálánságokról, de úgy látszik, az erőszakosabb jelenetek útközben kukába kerültek).

Pozitívan csalódtam viszont a zenében, fantasztikus alaphangulatot ad a játéknak. A legjobb muzsika akkor csendül fel, ha már alig van életörök, érdemes meghallgatni ezt a részt. A kevéske hangalámondás átlagosnak mondható, a játék túl keveset beszél, hogy érdemben kritizálni lehetne.



„Üres, unalmas, agyatlan kaszabolást kapunk néhány elképesztően gyenge logikai feladvánnyal megfűszerezve.”

Harcrendszer és fegyverzet.

A harcrendszer alapvetően jónak mondható, menet közben folyamatosan sajátítjuk el az újabb modulatorokat (nincs azonban lehetőségünk befolyásolni, mikor kapjuk meg az új kombót). Ezeket nem lesz túl nehéz előhozni, de mivel se ugrani, se gurulni nem lehet a játékban, így a választék nagyon szegényes (10-15 modulatnál ne számítsunk többre, ezek közül jó, ha négyet-ötöt használunk). A játéktér interaktivitása is minimálisra csökkent, néha össze kell törnünk egy-egy ládát, betörni a falat, lőni le a fennakadt kötelet, de semmi komoly. Látszik, hogy ennél a résznél a fejlesztők lendülete elfogyott. Az Enclave-hez képest a választható fegyverek terén is óriási visszaesés történt. Egyszerre négy különböző fegyver lehet nálunk (kard, fejsze, buzogány, íj), de menet közben lehetőségünk lesz lecserélni ezeket újakra. Elméletileg az új fegyver jóval hatékonyabb, de a gyakorlatban ebből semmi sem látszik. Ráadásul mindhárom fegyvertípussal ugyanazokat a kombókat lehet előhozni, ami a Ninja Gaiden után teljességgel elfogadhatatlan. Igazán figyelhetek volna arra, hogy egy kétkézes pallos forgatása más harcmódot kíván, mint mondjuk egy szögös buzogányé. Távolsági fegyverek terén meg kell elégednünk néhány vérszégnyű íjjal, ráadásul nincsenek se tűzes, se robbanó nyílvesztők. Karcos, roppant karcos. A valós történelmi háttér ellenére a mágiahasználat sem maradhatott ki, de sokat nem veszítettünk volna



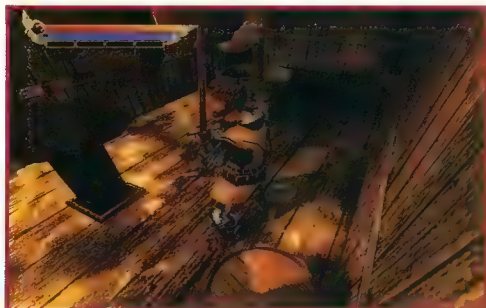
vele. Összesen négy varázslatot sajátíthatunk el menet közben, bár ezek ereje idővel növelhető. A négy varázslatból három szinte teljességgel használhatatlan (tűzlabda, lökéselhullám, sérthetlenség): a használatuk olyan sok varázserőbe kerül, hogy egyáltalán nem éri meg őket alkalmazni. A varázserőnk nem telmeledik az idő múlásával, csak úgy tudjuk pótolni, ha újabb ellenfeleket küldünk a másvilágra. A legfontosabb és egyben legtöbbet használt mágia a gyógyítás, a sebeink beforrasztása jóval nagyobb prioritást élvez, mint a tűzlabdák megidézése (ráadásul jóval kevesebb varázserőbe kerül).

Észjártak? A fejlesztők már a fejlesztés elején külön hangsúlyozták, hogy ez a játék elsősorban a harcra fog koncentrálni, a fejtörőket igencsak módjával adagolják. Ezt az ígértüket legalább sikerült betartani, az a négy-öt logikai feladványnak mondott valami már az általános iskola alsó tagozatában sem okozott volna különösebb nehézséget a nebulóknak. Tényleg ennyire idiotának gondolják a fejlesztők a játékosokat? Ez meglehetősen elszomorító, azt hittem, hogy a „megkeresem az ajtóhoz a megfelelő kulcsot” típusú rejtvények a C-64-es korszak feloldozása után végképp kimentek a di-

vatból. Ezek után már meg sem lepett az ellenfelek mesterséges intelligenciája. Rendszerint három-négy szörny támad ránk, de arra mindig is ügyelnek, hogy még csak véletlenül se koordinálják a támadásaikat. Szépen megvárják, míg végzünk az egyik ellenféllel, majd a felszabaduló helyre beugorva folytatják az ész nélküli vagdalkozást. Gyakran beakadnak az ajtókbá és egymásba, sőt többször is előfordult, hogy a csukott ajtón azért nem tudtam keresztül menni, mert az előtte álló ellenfél képtelen volt arrébb

Végző helyett. Csalódott vagyok, Enclave-folytatást vártam és helyette kaptam egy üres, agyatlan, D kategóriás akciójátékot. Ennyit tud felmutatni a Starbreze Studios? Kár értek, ennél sokkal többre lennének képesek. Jobb, ha nem is bajlódnak a folytatással, inkább koncentrálnak az ezzel Enclave második részével

Mocsy



Pro: szép zenék, igényes mozap animációk			
HANGULAT	13	25	GÉPIGÉNY Phi 800, 128 MB RAM, 3 GB HDD
JÁTSZHATÓSÁG	15	25	
EREDETISÉG	03	10	ÖSSZESEN 60%
GRAFIKA	15	20	
AUDIO	09	10	
ÉLETTARTAM	05	10	
Kontra: vízmelegítés, ötéltelenség, egysíkú műsársítás			



„Vár állott, most kőhalom, kedv s öröm röpkedtek...”



A taktikai térképen fogjuk a legtöbb időt eltölteni

LORDS OF THE REALM III

INFOBOX

Kategória: stratégia • Kiadó: Vivendi Universal • Fejlesztő: Impressions Games • Web: games.sierra.com



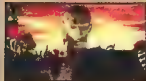
- középkori stratégiai játék, várostrommal
- közel 20 különböző egységtípus
- végtelenségig leegyszerűsített játékmenet

Aréna:

Medieval: Total War 88%



Warhammer: Dark Omen 92%



Stronghold 86%



A Lords of the Realm sorozat idén ünnepli a 10. évfordulóját, ennek örömeire itt a trilogia harmadik része. A sorozat rajongói azonban jobb, ha felkészülnek arra, hogy ez a Lords of the Realm már meg sem közelíti az igazi etalonnak számító második részt. A fejlesztők (gondolom, a kiadó nyomására) iszonyatosan leegyszerűsítették mindent, a játékosnak a hadjáratok vezetésén és a vazallusok kinevezésén kívül szinte semmit sem kell csinálnia.

„Vár állott, most kőhalom...” Az oktatórészen kívül négy hadjáratban kell bizonyítanunk hadvezéri és közigazdász képességeinket. A kampányokban négy különböző nemzet (írek, angolok, franciák, germánok) történelmileg hiteles eseményeiben kell helyt állnunk. A küldetések között semmiféle összefüggés nincs, nem lehet még hadjáraton belül sem átvinni se tapasztalt hőst, se veterán hadsereget. Igazából ezt tartom a játék egyik legnagyobb hibájának, hiába harcolt éveken keresztül sikeresen a gondosan összeállított elit hadsereg, ugyanannyi esélyük van a győzelemre, mint a frissen toborzott újoncnak.

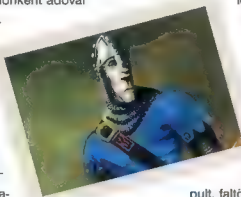
A gazdaság alapját a föld képi: minél többet birtoklunk belőle, annál több nagyobb hadsereget képezhetünk ki. A birodalom tartományokra lett felosztva, ez utóbbiak pedig parcellákra. A parcellákat külön nincs lehetőségünk elfoglalni (a farmokat, templomokat az városokat azonban felgyújthatjuk, ez azonban beszenyezi a hírnevünket), ehhez először sikeresen meg kell ostromolnunk a tartomány székhelyét. Mi döntjük el, hogy melyik vazallust melyik parcellába ültetjük, ez teszi ki a játék stratégiai ré-

szének közel felét. Vazallusokból négy különböző típust különböztetünk meg. Az első és egyben legfontosabb kategóriába tartoznak a lovagok. Ők lesznek felelősek a hadsereg toborzásáért, ezt zokszó nélkül el is végzik. Minden lovaghoz meghatározott típusú hadtest tartozik, ezt nem tudjuk módosítani. Új lovagokat úgy tudunk magunkhoz édesgetni, ha újabb tartományokat foglalunk el, páratlan harci cselekedeteket hajtunk végre, jóban vagyunk az egyházzal, vagy a kincstárunk roskadozik az aranytól. A lovagok között lesznek kiemelkedő képességű karakterek is, ezek általában rendelkeznek valamiféle különleges képességgel (ostromgépeket hoznak magukkal, az alattuk szolgáló harcosok soha nem futamodnak meg a csatából, több hadtest is szolgál alattuk...). Harc közben azonban sokan megsérülnek, fűbe harapnak, egy idő után a harci kedv elpárolog. Az utánpótlás teljesen automatikus, feléve, ha a parcellákon elegendő mennyiségű farm, illetve templom áll. Az előbbieket biztosítják a megfelelő élelmiszer-utánpótlást, az utóbbiak pedig lelki vigaszról gondoskodnak. Persze itt is különböző kategóriák léteznek: egy püspök értelemszerűen jóval hatékonyabban tudja mű-



- Javítás
- Demo
- Végjátékozás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Végatlan

ködtetni az adott templomot, mint egy mezei plébános. A lovagok, a papok és a jobbágyok mellett léteznek egy negyedik csoport is,ők az egyre erősödő polgárság. Amennyiben földet adunk nekik, városokat hoznak létre, melyek bizonyos időnként adóval gyarapítják a kincstárunkat. A befojt pénzből zsoldoshad-sereget állíthatunk fel (nem fogyasztanak élelmet, viszont utánpótlást sem kapnak, így szép lassan elkopnak harc közben), vagy a tartományi székhelyen lévő kastélyokat fejleszthetjük tovább (az erősebb kastély nagyobb helyőrséget, vastagabb kőfalakat és több katonát jelent).



Ha harc, hát legyen harc! A stratégiai rész másik felét a valós időben zajló harciendszer készíti. Erre nem árt minden közben odafigyelni, mert csak akkor nem áll meg az idő: ha sokáig speccelünk csak az ellenfelel, akkor az idő által könnyedén eltolgathatjuk a fél birodalmunkat. Az idő ugyan megállítható, de ekközben nem tudunk parancsokat osztani az egységeknél. Egy sikeres hadjáratához először is össze kell gyűjtenünk a megfelelő hadsereget. Egy sereg legfeljebb 10 hadtestből állhat, a vezető a legerősebb lovag lesz. A sereg gerincét a gyalogosok adják (harcosok, nemesek, teuton lovagok, vikingek stb.),ők leginkább a lándzsával ellen vehetők be. A távolsgái fegyverekkel felszerelt csapatok (íjászok, szármászíjászok, walesi íjászok



mint kés a vajon. Az ostrom-
gépek sajnos csak a várost-
romok során kaptak szerepet, pedig a dárdavetők a
hagyományos harctereken is használhatók voltak.

Játék vithatatlannul legjobb része a városom, függetlenül attól, hogy támadóként vagy védőként kell bizonyítanunk. A kisebb, fából készült erődítményeket még ostromgépek nélkül is sikerrel leghúrjuk (az íjások tüzes nyilasszóló lángra lobbantják a fából készült várfalakát), de a nagyobb, kőfalakkal megerősített várakhoz bizony már ostromgépek kellene (trebuchet, katalpa, faltörő kos, mangorol stb.). Minden gyalogos hadtestnél van ostromlőtra, ezek segítségével megmászhatjuk a falakat. Ideális esetben persze ilyenkor az ellenfél sem télenkedik, megrohmozza a támadókat, sőt akár még főrből olajat is önthet rájuk. Ez lenne az ideális eset, sajnos a valóságban szó sincs erről, a védelmet irányító mesterséges intelligencia nincs a helyzet magaslata-



„Amennyiben itthon is a 4000 forintos árkategóriába fogják besorolni, érdemes lesz egyszer kipróbálni.”

tán. Hiába romboljuk le

a kastély túloldalán a falakat, az emberei a másik oldalon lévő kaput őrzik határtalan odaadással. Aztán ha mégis áttörjük a falat, akkor az összes emberét hirtelen odavezényli, bele egyenesen a felállított hűs-darálóba

A formáció a túlerőt lett volna hivatott ellensúlyozni, de a gyakorlatban ez a rész szinte használhatatlan. Minden

egységnek megadhatjuk, milyen formációt vegyen fel (a gyalogosok pajzsfallal vonnak maguk körül, a dár-dások körbeállnak, így fedezik egymás hátát, a gya-logos lovaqok falanxban rendeződve vonulnak harcba

stb.). Sajnos a végeredmény eléggé kiábrándító, ez szinte semmit sem jelent harc közben (a gép nem is igen alkalmazza ezeket a taktikákat). Egyedül a nehézlövesség rohamra volt látványos, bár azért nehéz elképzelni, hogy egy ilyen mindent elsöprő lovasroham után az ijásoknak még volt kedvük kardot rántani, és harcolni. A két sereg összegabalyodása után

azian esélyünk sincs közbeavatkozni, in-
nentől kezdve inkább a tye-
dönti el, ki is nyer-
ri az ütközetet. Csata-
után a leggyőzött lovago-
kért vílságsdgi jár kére-
tünk, minél magasabb
szintű a lovag, annál na-
gyobb lehet a vílságsdgi. Az
elvetemült uralkodók akár ki is
végezheti az ellenfél lovagját

így akadályozva meg, hogy még egyszer hadba ve-
zesse a katonáit. Így persze alaposan lejárátjuk ma-
gunkat a vazallusaink előtt, és még az
is előfordulhat, hogy a hűbéresek kö-
zül néhányan faképnél hagyják (ezt
főként az erkölcsös lovagokra igaz,
de ne aggódjunk, ha nagyon mélyre
süllyedünk, akkor a hírnevünk ha-
tására a legnagyobb gazemberek
fognak a szolgálatunkba szegődni). A harc helyett va-
laszthatjuk a diplomáciai eszközöket is, ez azonban
szintén nem váltotta be a hozzáfűzött reményeket, az
erősebb hadurak szinte mindig nekem estek függet-
lenül az aiándékelőköl.

Végítélet. Kár ezért az ötletes játékért, kicsit nagyobb támogatással kiadja a megjelenését önhatalmúlág úgy ött, hogy a játékot a et kategóriában (kb. 1000 Ft) hozza ki), jóval si-



grafika és a hang meglehetősen idejétmúlt, viszont számos igazán jó ötlet lett benne megvalósítva. Egy modern, 3D-s grafikával és valami sziporkázó tapasztalati rendszerrel egész jó játékot tudtak volna összehozni, így viszont hamar feledésbe merül. Kár érte.

Mocsy

HANGULAT	20	25	GÉPIGÉNY PHU 800, 128 MB RAM, 850 MB HDD ÖSSZESEN 66%
JÁTSZHATÓSÁG	18	25	
EREDETISSÉG	06	10	
GRAFIKA	09	20	
AUDIO	07	10	
ÉLETTARTAM	06	10	

Kontra: gyatra kiviteldés, egyszerű jdtékmenet, hlányzó tapaszalau rendszor



COLIN MCRAE RALLY 04

INFOBOX

Kategória: szimulátor • Kiadó: Codemasters • Fejlesztő: Six by Nine Ltd. • Web: www.codemasters.com



colin mcrae rally

3+

16 éves kortól

- 20 rally-autó, 6 ország 52 gyorsaságja,
- 6 bajnokság
- egyedül rally-futamok lehetősége

Aréna:

Colin McRae Rally 3 71%



Rally Trophy 90%



Rally Championship 2000 84%



Még egy év sem telt el a tavalyi, heves vitákat kiváltó és a Codemasters háza táján is fejhullásokat okozó (többek között Guy Wildey, a sorozat atyja sincs már a csapatban) Colin3 után, és máris kezünkben tarthatjuk a sorozat negyedik darabját. A harmadik rész sok-sok hibája ellenére is rettenetesen sikeres volt anyagilag, ezért aztán a gyors ráncfelvarrás és a bevétel ilyenén zsebbe seprése érthető, főképp úgy, hogyha ezzel egyúttal a játékosok bizalmát is vissza lehet nyerni. Véleményem szerint azonban ezzel a játékkal ténylegesen csak a külsőségeknek hívó Colin-rajongókat lehetett megnyerni, mert a 04-es ruha alatt voltaképpen 3.5-ös váz bújk meg...

Xsara-história. Mindent nem lehet a hármask rész rovására írni, még akkor sem, ha tény, hogy kérszéletű játékmennel ruházták fel, melyben minden játékosra egész egyszerűen ráerőszakolták a Ford Focus WRC-t, és még a szervizpontok javítási lehetőségeit is automatizálták. Ilyen döntéseknek hála a játék 90%-át képező karrier-mód akár egy erőteljes huszárvágással is végigvihető volt, és nem sokkal ezután bekerült a polc aljára porosodni. Bármennyire is felruházták frenetikus grafikával és a csodásan autozható gyorsaságikkal, a játékmenet nem szolgálta ki a hosszú távú kikapcsolódásra vágyókat.

Mivel minden valámierevő autós játék velejét a bajnokságok adják, így a Colin04 esetében én is ezekre koncentráltam (Focus-áltam). Az idei részben 3 bajnoki osztály összesen 6 bajnokságra vár meghódításra, miközben 20 jármű pilótatülkéjébe fészkelhetjük be magunkat. A kiírások folyamán 8 ország összesen 48 gyorsasági szakaszán mérhetjük össze tudásunkat a többi pilótával, közben 4 ún. szuperspeciál szakaszt érintve. A bajnokságok progresszív felépítéséből fakadóan érdemes elsőként a kétkerék-meghajtású osztállyal bibelőd-



- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Végatlan

nunk, hiszen így egyúttal a pályák vonalvezetését is megismerjük, csak később javasolt át-rándulnunk a négykerék-meghajtású WRC-k világába. A két könnyebb WRC-bajnoki cím után fogjunk neki a B-csoportos szörnyetegeknek kilrt sorozatba, és a legvégére hagyjuk a legizletesebb falatot, az Extrém névre keresztelt versengést! A játékmenn monotonitását megtörendő,





egy-egy futam közé élveke találjuk meg az új fejlesztések tesztelését, amit sikeresen teljesítő járművünk nem elhanyagolható új kellekkel gazdagodik, hathatósan támogatva szereplésünket az elkövetkező futamokon

Ha ezzel sem érünk be, akkor végre itt van nekünk a sorozat legszebb újítása, melynek keretében az önmagunk által összeválogatott szakaszokon is rendezhetünk rajtfutamot – kinek hogy tartja kedve – élő vagy gépi ellenfelek ellen. Ha ezen is túl vagyunk, következhet az osztott-képernyős játék (legfeljebb 4 játékosal), vagy a helyi hálózaton, esetleg interneten keresztül kiállásig vívott többjátékos menetek.



A konverzió átka, az elkerülhetetlen összehasonlítás. Tavaly októberben, amikor még PC-s verzióról nem esett szó a Codies portján, izzó szemekkel vettem magam a PS2-es változatra. A kikupált fizikai modell (nehézebb autók, hosszabb féktávok, jobban sodródó járművek), a realisabb ütközés- és sérülésmodell és nem utolsósorban

továbbra is förtelmesen gáz, és hogy új autókat is csak módjával kaptunk (ez utóbbi azért övön aluli ütés). Őszintén bevallom, valami hasonlóra számítottam a PC-s változat esetében is, azonban a pozitív irányú módosításoknak, melyek kicsit a szimuláció felé mozdították el a sorozat szkeletét, írmaga sem maradt. PC-n

szorban a gumikat zabáló szakaszok a TV-ből ismert defektet és műszaki hibák fogalmával ismertettek meg a sorozat története folyamán először. Másrészt a komolyabb kihívást jelentő gépi ellenfelek is kedvemre valók voltak. Már ekkor látható volt, hogy bizony áttekinthető bajnoki táblázatot ismét nem sikerült összetákolni, a zenék továbbra is minimális szerepet töltenek be, továbbra sincsenek igazi verseny-videók, a menü-kialakítás



"A Codemasters nagykörűvé érett sorozatának legújabb tagja leginkább a 3,5-ös sorszámot viselhetné."

játszva az autók kezes bárányként fekszenek a kanyarokban, kitérni csak a farmotoros dögök próbálnak meg. Csak a legdurvább ütközések hagyhatnak maradandó nyomot a járgány útfekvéseben, és befolyásolják a kanyarokba lépést, de defektet egyszerűen képtelenség összeszedni (csak akkor sikerül, ha félórútként körözi kezdünk az aszfalton), és a motort is lehetetlen megfőzni. Kihívásról szó sincs, egész egyszerűen neveléses, hogy a gép milyen féltelmetesen gyenge szakaszidőket fut, bármilyen nehézségről is essen szó.

Szigorú dorgálás... vagy mégsem? Most talán azt várjátok, hogy kiábrándultságomtól áttűrt sorokat vessek elétek, sőt, mi több, jogos felháborodásomnak adjak helyet, azonban még az olyan csalafintaságok előtt is szemet hunyok, hogy a 8 helyszín mindegyike szerepelt már a harmadiki részben. Sőt, továbbmegyek, és egészen odáig merészkedem, hogy megemlítssem, egyetlen új szakasz sem szerepel a játékban! A készítőik nemcsak az előző, hanem a még korábbi részek legjobb gyorsaságai közül szemezgettek, és ragadtak ki egy-egy gyöngyszemet. Az igazság az, hogy minden hibája ellenére a játék adja magát, de olyannyira, hogy észre sem la-

het venni, mennyire repül vele az idő. Leültem elé, és beszippanított: önfeladtn választottam gumit a következő szakaszokra (mindig körültekintően választok, így simán veritek az ellenfeleket), bibelődtem a kocsi beállításaiival, majd pedig Derek Ringer titinére figyelve nyomtam tényleg a gyorsaságikon. A rövid szakaszok erőnye az, hogy az ember gyorsan győz 1-1 adott bajnokságban, és máris a következő kihívást keresi. Szimpatikus volt továbbá, hogy a menüben az autók szellemképére írva láthatjuk, hogy az adott modell – mondjuk a Ford RS200-ast – melyik bajnokságban elért eredményünk után kaparinthatjuk meg, azaz ismerjük a játékszabályokat, és a „díjakért” is hajtunk.

Amin nem változtattak. A játék a harmadiki rész óta változatlan grafikai motor összes előnyét és hátrányát magával hozta. Csodás autómmodellek és sérülések, viszont csúnyácska talajtextúrák és helyenként pürin környezet. Látnyos effektek – naplemente, eső a szélvédőn, jégfelület, szikrák és felizzó féktárcsák, füst – és kezdetleges megoldások: papírmásészurkolók és kevés tereptárgy – elégtét láthatjuk. E vegyes kép kellő sebességű megjelenéséhez azonban ajánlott a gyors vas (hába sikerült optimalizálni a tavalyi motort), minél erősebb processzorra és minél nagyobb teljesítményű videokártyára van szükség a megfelelő sebességérzet megteremtéséhez.



Colin McRae

A repülő skót, közismertebb nevén Colin McCrash (azaz a törő-zúzó Colin) 1968-ban látta meg a napvilágot. Szenvédelmét az autók íránt apjától, Jim Vauxhall Nova kormányá mögött élvezte, mely autótól még ebben az évben megnyerte a brit ralibajnokságot. Első nemzetközi sikerét 1987-ben egy Vauxhall Nova kormányá mögött élvezte, mely autótól még ebben az évben megnyerte a brit ralibajnokságot. Első nemzetközi sikerét 1987-ben egy Vauxhall Nova kormányá mögött élvezte, mely autótól még ebben az évben megnyerte a brit ralibajnokságot.

Ebből tehát látható, hogy az idei világjainki sorozatban nem induló McRae nevével érdekesen tett majd egy esetlegesen megjelenő játék. Tehetségét, elhivatottságát szerezésre az idei Dakar Rallyn láthattuk, ahol szakaszgyőzelmet is aratott, ezért is érthetően számomra, hogy ilyen háttérrel és főképp ilyen talentummal miért kell legalább 1 évet kihagynia... Idénre ismét szegényebbek letünk egy legendával



Sajnos továbbra sem cserélték le az ú menti póznák és jeleztáblák bugyuta fizikáját, melyek még mindig a betonfal szerepét töltik be. Szintén nem változtattak a hangokon sem, ezt érteék szó szerint, mert hogy szinte semmilyen új effekt nem vitt szint a már megszokott hangskárába – a környezet továbbra is rettenetesen steril ilyen szempontból. Viszont a játék immáron támogatja a legmodernebb hangkártyákat és hangrendszereket is (figye, 7.1-es keverésben nem volt szerencsém hallani a játékot). Végül pedig, ez alkalommal sincs semmilyen licenc, egyedül Colin McRae neve és immáron Citroen Xsarája igaz... meg persze a régi idők letűnt versenygépei. Legvégül pedig ismét itt kell megemlítenem a fizikát, mely a PS2-es változatban jelentősen eltolódott a szimuláció irányába, azonban a PC-s verzió esetében alig-alig javult fel a harmadik részhez képest. Hiába a rengeteg útfelület – összesen 34 – és a termékek gumitüpus – összesen 19 –, ha az autók süllyt/tehetlenségét még mindig nem képe-

sek éreztetni velünk. Kérdés, hogy ez most a konverziót végző csapat számlájára írható, vagy a Codemasters belső döntése vitte el ilyen irányba az átiratot, a végeredmény szempontjából azonban pont a szimulációra éhes PC-s közösség fejére nyomtat barackot.

A verebek azt csirpelik, hogy... ...már az E3 alkalmával belekukkanthattunk a sorozat ötödik epizódjába. Szerintem túlságosan is felgyorsultak az események, igazi változásokra lenne szükség ahhoz, hogy ne felejtse el, hanem klasszikus darab váljék Colin apó újabb reinkarnációjából. Bár a szoftveripar számos alkalommal megmutatta, hogy itt a pénz a legnagyobb úr, a negyedik rész pozitív irányba tett változtatással arra sarkallnak, hogy bízzak a jó folytatásban.

Tovább ösztönözheti a kiadót, hogy idén végre PC-n is riválisokkal kell szembenéznie az eddig szinte egyeduralgódó sorozatnak: legerőteljesebbnek az SCI által fejlesztett Richard Burns Rally tűnik, de számolni kell még a közelgő új grafikai kőtöbbsé öltöztetett XPand Rallyval is.

Legvégül pedig zárójelben hadd jegyezzem meg, hogy a könnyem kicsordul, ha az általam egekig magasztalt programokra gondolok: sehol egy Rally Trophy 2, sehol egy Rally Championship 2004...

Dauby

„Ha elkaptad a fonalat, csak győzd abba hagyni! Elképesztően szűkítették!”



Pre: profi javítások, elindítások, új szakszerek, autók grafika és a torzított

HANGULAT	21	25	GÉPIGÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	21	25	PIU 750, 256 MB RAM, 2.8 GB HDD
EREDETISÉG	07	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA C	18	20	81%
AUDIO	07	10	
ÉLETTARTAM	07	10	

Kontra: kevés fontos változás az előző részhez képest, PS2-es verzió sokkal jobb



Kezdekhetek megint mindent előlről



Karaktergenerálás Ryzom módra

THE SAGA OF RYZOM

Kategória: MMORPG • Kiadó: ? • Fejlesztő: NevraX • Web: www.ryzom.com

Amikor tavaly májusban a NevraX standján megláttam a The Saga of Ryzomot, már éreztem, Atys világa egészen különleges, vonzó kalandot kínál, és reménykedtem benne, hogy a francia fejlesztőcsapat munkája meghozza gyümölcsét, nem marad kiadó nélkül. Aztán eljött az idő, amikor részt vehettem az első, majd a második bétateszt fázisban is, és már tudtam, ez valóban olyan világ, amelyikben minden veszélyével együtt is szívesen élnék, kicsit olyan, mintha elmentem volna az ufókkal...

Sajnos az első és a második tesztfázisról sem szabad írnom, a harmadikat pedig veletek együtt, most kezdem magam is, így nem tudhatom, pontosan mi vár ránk, bár már számos változást és előrelépést észrevettem. Gondolom, nem sok kép fog ideérni, de biztosan az a kevés is megérint benneteket, mert Atys világa valami elképesztően gyönyörű és különleges. Egyszerűen csak bárogolni is jó benne, mert a burjánzó természetben töltünk függetlenül is pezseg az élet, a vidék faunája megkapó, állatsordák legelésznek, vagy éppen évszaktól függően vonulnak általunk ismeretlen céljuk felé, körülöttünk ragadozók támadnak a gyengébb egyedekre, a buja aljnövényzetben rovarok repdesnek, s lábunknál apró

rágcsálók motoszkálnak... A játékos négy nép közül választhat (a bétában még csak három szerepel), mindegyikük új, ismeretlen nép, egyetlen más fantasy világban sem szerepel. A tyrosok a halálos veszélyeket rejtő sivatag szívós, harcos gyermekei, az intelligens zorai csoport a buja dzsunglelekből érkezett, míg a kísérteties erdőkben született romantikus matis nép elveszett királyságának dicsőségét keresi, s ebben a bétában még nem játszhatóak a szelek és a tavak vidékének lakói, a trykerok. Karaktereink alkotásakor a külső jegyek mellett képességeinkhez „induló csomagot” választhatunk, de fejlődésünkkel magunk alakíthatjuk akár egyedi kombinációkkal is szakértelemünket. Különlegesség, hogy küldetések teljesítésével nem csupán az azért járó jutalommal és tapasztalattal gazdagodunk, hanem saját enciklopédiánkba információkat gyűjthetünk Atys birodalmáról.

A játékosközösségek (guild) pedig egyedi feladatokat vállalhatnak, melyeket teljesítve akár saját otthon is szerezhetnek céhüknek.

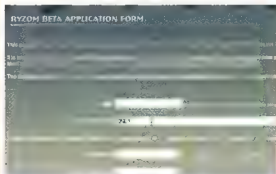
Erre nagyon kíváncsi leszek, hogy működik, mert a magas szintű kalandozók igényeinek kiszolgálása,

érdeklődésű fenntartása, és az aktív közösségi élet kialakítása minden MMORPG-ben kritikus pont. Szerintem érdemes tenni érte, hogy ez a világ még jobb, nekünk tetsző legyen. Az alapok már készen állnak, a többi rajtunk is múlik!

Lily

Bétatesztjeltek velünk!

Ti is részt vehettek a The Saga of Ryzom bétatesztjében! Ehhez mindössze fel kell keresnietek a játék honlapján a regisztrációs oldalt, itt: www.ryzom.com/subscribe/, majd az adatlap kitöltésekor az Activation Key ablakba írjátok be, hogy ZIN01. Találkoztunk Atysban, az Arispolte szerveren!



Linkajánló

atys.ryzom.com
atys.ryzom.com/forums
www.world-of-ryzom.com
sor.warcry.com



SYBERIA 2

INFOBOX

Kategória: kaland • Kladó: Moo ds • Fejlesztő: Moo ds • Web: syberia2-game.com



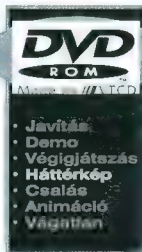
„ – Légy szíves, rajzolj nekem egy bárányt...

Ha valami nagyon lenyűgözően rejtélyes, az ember nem meri megtenni, hogy ne engedelmeskedjék. Akármilyen képtelenségnek találtam, ezer mérföldre minden lakott helytől és ráadásul halálos veszedelemben: elővettem a zsebemből egy darab papírost meg a töltőtollamat.”

Bizonyára nem szükséges elárulnom, kitől származik a fenti idézet, aligha akad olyan gyermek vagy felnőtt, aki ne ismerné a kis herceg történetét. Olyan mese ez, mely amellelt, hogy szórakoztat, magával ragadja az embert varázslatos világába, sőt, még erkölcsi mondanvalót is hordoz magában. Ezek a tulajdonságok egytől egyig ráillenek Benoit Sokal hatalmas sikert elért kalandjátékára, a Syberia-lára is.

Két évvel ezelőtt jelent meg az első rész, mely végre feledtetni tudta a kalandjátéki pangást, illetve az elszomorítóan silány felhozatalt. Véleményem szerint versenytársához, a The Longest Journey-hez hasonlóan ezt a művet is egyszerűen tökéletesre csiszolták. A kezelés magától értetődő volt, a történet egyedi, izgalmas, a legapróbb részletekig kidolgozott, a cselekmény gördülékeny, a feladatok úgy jelentettek kihívást, hogy közben a legkevésbé sem voltak frusztrálóak. Egyszerűen nem lehetett hibát találni benne. Az egyetlen negatívumot az jelentette, hogy egyszer csak vége szakadt a játéknak.

Szerencsére az alkotók nem ülték sokáig babérjaikon, amint lehettek, hozzáfogtak a folytatás elkészítéséhez



folytatást készítették, mint inkább az eredeti mese befejező epizódjait.

A folyamatoságban Kate Walker, a főhősnő jellemrajzának változása jelenti az egyedüli törtést, hisz feladatának, a Voralberg automatagyár megvásárlásának eleget téve ahelyett, hogy hazatért volna, új célt választott magának: Annak ellenére, hogy szinte nem is ismerte az öreg Hans Voralberget, úgy döntött, elkíséri őt Syberiába, a mamutok legendás szigetére.

Összintén sózva ez az ötlet rendkívül banálisnak, vagy, ha úgy tetszik, örülten hathat, hisz mindenféle ellenszolgáltatás nélkül hajlandó feladni mindazt, amit addigi életében elért, sőt egyenesen maga ellen fordítja szeretteit, és mindezt csupán egy szanisliménember minden bizonnyal valóra válthatatlan álmjai kedvéért.

Kicsit jobban átgondolva a dolgot azonban rájöhettünk, hogy ez a legmagasabb fokú önfeledőzés, az önérdék teljes semmibe vételével végrehajtott hőstét, mely mindenki számára tanulsággal szolgálhat. Nem szükséges szanaszét kürtölni nagyszerűségünket, megváltani a világot, egyetlen személy megsegítése elegendő, hogy büszkén mondhasuk magunkról: emberek vagyunk.

Mamutok nyomában. A Syberia 2 ott kezdődik, ahol az első rész véget ért. Így is mondhatnánk, a történetirők nem annyira

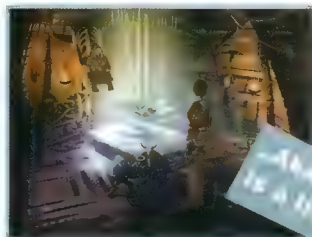
Szemet győzőrködtető egyszerűség. Akárcsak a történetre, a játék kinézetére is a tisztaság és az egyszerűség a jellemző.

Benoît Sokal

Korunk képregényrajzoló útdíkjeként van számon tartva. Hazánkban kevésbé ismert műveiben a megszokottól eltérő hősöket gyekszik megformálni, mint amilyen Canardo felügyelő, az illúzióvesztett kacsa, aki a mindennapok frusztrációját próbál megszabadulni az álmok világában.

A L'Amerzone című kalandjátékban való részvétel jelentette első számítógépes szimulációs próbálgatását, melyet három évvel később a teljesen általa irányított Syberia fejlesztése követte.

Az első rész izgalmas, változatos tájai helyett ez alkalommal a végteleen tundra birodalmában kalandozhatunk. Grafikai szempontból a téma nem kimondottan hálás, hisz természetéből adódóan itt a fehér szín a meghatározó, alig egy-két képernyő berendezése töri meg ezt a hatást. Ennek ellenére a rajzolók képesek voltak elkerülni a monotonitást, csak nagy ritkán éreztem annak nyomását hatását.



Ebben nagy szerepe volt a rengeteg, látszólag céltalan animációnak, melyek élettel töltik meg a kihalt tájat. A fákon mókus szaladgál, bagoly szeli át a levegőt, a csörgödező pataokban pisztráng úszik... A rosszindulatú emberek pont erre találták ki a giccs szót, azok pedig, akik megőnztek valamennyit gyermekkoruk emlékeiből, a tündérmesét.

Izgalmas hangvilág. Mint minden egyéb, a hanghatások is finoman illeszkednek az összképbe. Bár az időnként felcsendülő melódia igazán kellemes hangzású, az esetek kilencven százalékában csak a környezet zajaitól gyönyörködhetünk. Ez azonban ne vegye el senkinek a kedvét, a hangszórók egy pillanatra se pihennek, ahol épp nem a szélfútt fák re-



csegése hallatszik, ott a víz csobogása vagy épp a városi élet zúgása teremti meg a hangulatot.

A háttérzajokhoz hasonlóan az emberek beszéde is rendkívül igényes. Látszik, hogy a fejlesztők nem sajnálták a pénzt jó szinkronszínészekre, egyetlen szereplő sem mesterkélit, mégis mindegyik egyedi hanghordozással rendelkezik. Talán a bajkeverő Iván Bourgoff kicsit kirí, tipikusan brit akcentusa – noha humorosan hat – nem illeszkedik a földrészt sajátosságaihoz.

Próbálkozás helyett gondolkodás. Ami a feladatokat illeti, azokra sem lehet sok panasz. A tárgyak használata legtöbb esetben tökéletesen logikus, a bonyolult gépezetek működésének megfigyeléséhez pedig eleendő tippet kaphatunk

– bár némelyik még így is meg tudja izzasztani a játékost.

Sajnos itt-ott azért becsúsztak gyengébb pontok a játékmenetbe, néha nem egyszerű megtalálni egyes tárgyakat, illetve interaktív helyeket. Bár a kurzor változása nagy segítségünkre van a képernyő átkutatásában, a rengeteg helyszínen könnyen előfordulhat, hogy eliskunk egy-egy apróbb részlet fölött.

Mindenkinek kötelező. A játék legnagyobb erőssége, hogy szinte minden ténen egységet alkot. Még



a New York-i cég főnökének Kate hazacsábítására tett folyamatos próbálkozással is beleillenek a történetbe, noha senki se venné észre, ha kihagyták volna őket, mégis ez alkotja a kontrasztot az ügyvédnő régi és új élete közt.

Ezt a fajta összhangot csak egyféléképpen lehet megteremteni, ha a készítők egytől egyig élvezettel dolgoznak, és a munka egyszerű elvégzésén túl igyekeznek valami egyedit nyújtani, valamit, amiből a végeredmény személyessé válik. Ezt éreztem én, miközben a kaland pergesését figyeltem, ez tette olyan különlegessé az élményt.

Köszönöm, Benoît Sokal, hogy részem lehetett benne.

Bird



Frc: Magával ragadó hangulat; Gyönyörű kinézet; Kiváló hanghatások

HANGULAT	25	25	GÉPIGÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	22	25	PRÓ 800, 128 MB RAM, 400 MB HD3
EREDETISÉG	09	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	18	20	94%
AUDIO	10	10	
ÉLETTARTAM	10	10	

Kontra: Nemi Játshabunk vele örökö



Ez az orvos önként jelentkezett egy újfajta eljárás kipróbálására. Pechére elfelejtették felvilágosítani, hogy patológiái kísérletéről van szó.



A börtönben zajlik az élet. A három elítélt számára még vagy tíz percig...

MIDNIGHT NOWHERE

INFOBOX

Kategória: Kalandjáték • Kiadó: Oxygen Interactive • Fejlesztő: Saturn+ • Web: www.buka.com



- ~48 óra játékidő
- ~24 holttest
- ~0 történet

Aréna:

Jack The Ripper 61%



Hitchcock The Final Cut 49%



Jack Orlando 58%



Ha az egyes játékkategóriákat állatokhoz akarnám hasonlítani, a kalandjátékokhoz feltétlenül a dinoszauruszokat párosítanám. Hiszen annak idején itt éltek közöttünk, messze a többi játékkéntől fölé emelkedve, ám mára már jóformán csak a történészek ismerik őket, a nagyközönség számára nem többek legendánál.

Na jó, azért ez talán túlzás, szerencsére akadnak még őslényparkok, ahol a lelkes kutatók mindent megtesznek a múltbéli sorsra érdemes faj feltámasztásáért. A Saturn+ cég kimondottan erre specializálódott szentül megfogadva, hogy visszahozza e nagyszerű játékként virtuális világunkba.

Az igyekezet dicséretes, én mégis csak reménykedni tudok, hogy e nemes cél megvalósulása nem kizárólag rajtuk múlik, különben komoly bajban lennénk...

Zűrzavar a kőbön. A Midnight Nowhere világa röviden szólva kifacsarodott. Már a kezdetek gyanakvásra adnak okot, hisz hősünk valamely jövőbeli város kórházának bonctermében találja magát, de nem orvosként, hanem mint hullazsákból élőmózgó extetszhalott. Természetesen memóriája tavaszi nagytakarításnak lett áldozva, nem emlékszik a nevére, hol van ő, mit keres ott, és miért nem kezd sikoltozva pánikolni a szokatlan körülmények látán. Mi több, valami elferdült sötét humorral szemléli a dolgokat, a legnagyobb lelki nyugalommal vizsgálgatja hullatársai földi maradványait, sőt, egyiküktől, a patológustól még szuvenírt is vesz magához, a mutatóujját, hogy az üjlenyomat-leolvasó gépezeten használhassa.

Kérdem én, milyé ember viselkedik így? Rendben van, egy horrorjáték hősének nagyfokú hidegvérrel kell tanúbizonyságot tennie, de ez azért túlzás. Feltételezhetjük ugyan, hogy a pasas komplett örült, ám ez esetben kitalálói nagyon gyatra jellemrajtot készítettek, a következtetlenség szinte minden lépésnél tetten érhető.

Maga a történet a kezdetekhez hűen mindvégig zavaros marad, egészen a végkifejletig fogalmunk se lesz róla, mire megy ki az

egész. Mikor hullahegyeken átgyalogolva kiverekedjük magunkat a kórházból (a félreértések elkerülése végett a tetemeiket úgy találjuk, mi a kaland folyamán egyetlen élet kioltásáért se leszünk felelősek), hirtelen megjelennek a rend dicső őrei, mintha csak a mi kedvünkért ácsorogtak volna órákon át a kapuban, börtönbe vetnek, ahol hamarosan újabb mészárlás veszi kezdetét, melyet természetesen megint kizárólag mi élünk túl.

És mindeközben a játékos fejében mindegyre egyetlen kérdés szikoltozik. Miért?

„Miért játszom ezzel a játékkal, mikor annyi más izgalmasabb elfoglaltságom lehetne? Például amputálhatnám valamilyen testrészem, vagy vaksötétben hallgathatnám a rózsatövises növekedését.”

Használata csak orvosi felügyelettel. Nem szeretnék lereagadni a történet hibáinál, meg amúgy is csak túrágoznom a dolgot, inkább lépünk tovább a látvány keltette hangulatra.

Az már első pillantásra kitűnik, hogy a grafikusok jó sokat pepesettek a környezet kialakításával. Mindegyik terem egyedi kinézettel rendelkezik, a számtalan apró részletnek köszönhetően

Ash Williams

Miközben a Midnight Nowhere-t nyúztam, óhatatlanul felmerült bennem az Evil Dead filmsorozat főhősének képe. A szobán forgó Ash éppolyan cinikus nyugalommal néz szembe a leghajmeresztőbb rémségekkel, mint az általunk irányított karakter. Különbséget talán csak az jelent, hogy az ő világában nem ő az egyetlen agyament személy, szemmel láthatólag a többi fantázia szülte lénynek sincs ki mind a négy kereke, így meg se próbálnak komoly szinten feltűnni.

egyetlen perccel sem érezzük az ismétlődés egyhangúságát. Ámde és csakhogy: A sötét hangulat egy idő után óhatatlanul rátelepszik az emberre. A fémhályba burkolódó termek és megcsönkített holtestek láttán már-már felváltam az ereimet, csak a falakon elhelyezett poszterek tartották vissza eme tett elkövetésétől.

Ezeket ugyanis lenge ruhába vagy még annál is kevesebbe öltöztött hölgyek villogtatták felém bájaikat. De nem ám amúgy renderelt, számítógépes grafika formájában, hanem egyenesen az internetes oldalakról importálva. A jelek szerint a fiúk úgy gondolták, ha már horrorjátékokat alkotnak, nem aprózzák el a dolgot, minden szempontból a tizennyolc éves felüli csoportot célozzák meg.

A képek másik felét eltorzított arcú emberek zavarba ejtő humorral megszóvegezett hírdetései alkották. Ezek olyannyira sokkolóan hatottak rám, hogy zavarodottságom végül maga alá gyűrte növekvő depressziómat, és én abban a szent meggyőződésben társázhattam pszichológusom számát, hogy rengeteg igazán furcsa dolog történik ebben a világban, amiről mindeddig fogalmam se volt.

Úgy értem, melyik férfi ne lenne olykor kíváncsi tökéletes testű modellek gömbölyű idomaira, de azért nem vagyok róla meggyőződve, hogy ezt még kiűdön ki is kell emelni, miközben alig fél méterre tőle valaki épp „isa por és homu vogymuk” útjára tér? Meg aztán azt is el kellett volna dönteni valamikor, hogy pszichó-thriller-horror program készül-e, avagy Monty Pythonékat megszegényítő groteszk komédia, mert ez az egyveleg engem valahogy a tejföltös kóla émeilyt hatására emlékeztet. (Aki nem érti, miről beszé-



lek, próbálja ki egyszer. Felledhetetlen élményben lesz része.)

Hangvilág. Na, az nem sok van. Vagyis inkább túl sok, lévén, a játék kilencvenhat százalékában egy teremtettt lélek sincs körülöttnk, legfeljebb hűsűnk monológjai törnek meg a csendet. Illetve akad valamiféle zene, de az kezdetben túl hangosnak bizonyult, ezért lehalkítottam, aztán az idegimre ment, mígnem teljesen kikapcsoltam. Így aztán meg is felkezdtem róla, de most már túl lusta vagyok visszatölteni egy régebbi állást, hogy meghallgassam, javult-e valamit a kezdetekhez képest. Bocs...

Kezelési nehézségek. Már csak egyetlen terület maradt, amelyet kritizálhatnék, az irányítás. Ezzel alapvetően nem lenne gond, hisz mindössze négy ikonra van szükségünk bármiféle tevékenység végrehajtásához, azok pedig a vizsgálódás, a beszéd, a tárgyak felvétele és használata. Ez ugyebár nem sok, szerepük is magától értődik, csakhogy mégis kissé idegesítő, hogy állandóan váltogatni kell köztük, illetve épp ellenkezőleg, olykor a gép magától kezd el nézelődni, miközben zsebre kívánunk vágni valamit.



Az is előfordulhat, hogy azonos tevékenység végrehajtására (például holtestek átkutatására) hol a tárgylevél, hol a -használat ikon szolgál!

Az ilyen és ehhez hasonló következetlenségek sok esetben voltak hosszú órákon át tartó frusztrált próbálkozásaim okozói, holott mindez nagyon egyszerűen áthidalható lett volna némi automatizálással. Elvégre az utolsó három ikon összevonása semmilyen negatív hatással nem lett volna a játszhatóságra vagy a kihívásra.

Mint az a fentiekből egyértelműen kitűnik, a Midnight Nowhere nem nyerte el tetszésemet. Azt azért nem mondanám, hogy teljesen élvezhetetlen, hiszen a feladványok időnként egész szórakoztatók voltak, a történet vége felé beinduló jelszóvadászat pedig még a veterán kalandorokat is alaposan megizzaszthatja, mégis az általános összeszeredtettség a játék legjellemzőbb tulajdonsága. Ezért aztán kizárólag megrogzított rajongóknak ajánlhatom, de nekik is erősen javaslom előbb a demó változat kipróbálását.

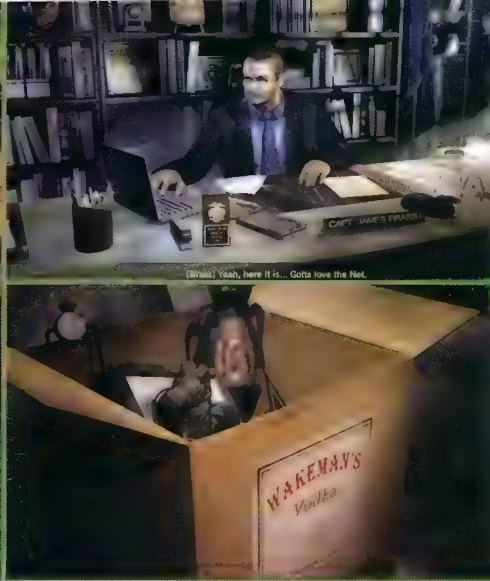
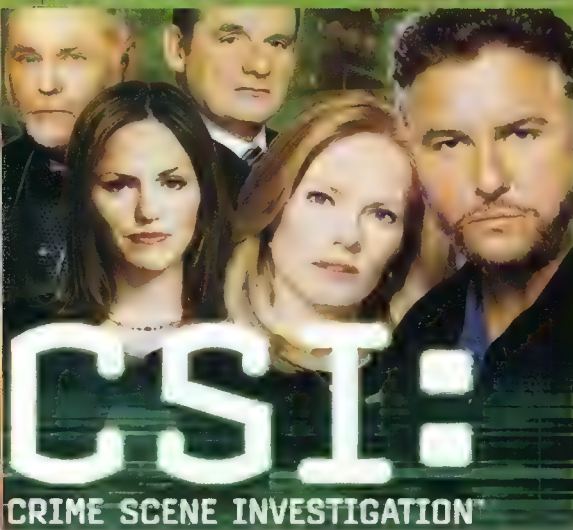


Bird

Pro: Kalandjáték (Végre!)

HANGULAT	11	25	GÉPIGÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	20	25	PI 400, 64 MB RAM, 1 GB HDD
EREDETISÉG	07	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	15	20	62%
AUDIO	04	10	
ÉLETTARTAM	05	10	

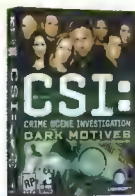
Kontra: Nehékes kezelés; Taszító hangulat



DARK MOTIVES

INFOBOX

Kategória: kaland • Kiadó: UBI Soft • Fejlesztő: 369 Interactive • Web: csidarkmotives.ubi.com



Jubliálok lányok-fiúk! Neeeeeem, ne arra gondoltok, hogy ez valami betegség, aminek következtében folyamatosan a WC-re kell szaladgálnom komoly mennyiségű nemkívánatos levegőt eresztgetve mindenféle testnyílásomból, hanem arra, hogy körülbelül egy éve írtam a CSI első részéről szerényke cikkemet, amelyet aztán embertelen mennyiségű másik követett, hála Lily és Mocsy bébi áldásos tevékenységének. Úgy elrepült az idő, hogy csak na. A minap az egyik nyilvános IRC csatornán nekem támadt egy Kuplung nevű srác, aki úgy tűnt, teljesen képből van a Gamerrel kapcsolatban, és ráébredtettem, hogy már lassan oda jutok, hogy itt öszülök meg a többiekkel, ami talán nem is olyan nagy baj, lévén mindig van túrógombóc, Hunor meg akármikor masszázsol, ha adott mennyiségű pusztát ad neki az ember. Most azt hiszitek, biztos, hogy állandóan csak eszem és élvezkedem, pedig mégis. De miket is beszélek itt össze-vissza, hagyom a locsogást inkább, és rátérek a Crime Scene Investigation: Dark Motives elemzésére.

Sokak öröme Norcika úgy döntött, hogy mivel szerinte jó angoltól (szerintem nagyon nem az, ritkán jut túl az „ajakrúzs, fagy, csoki, ruha” szavakon a szótárban), ezért végig szeretné nézni, ahogy kivégzem a játékok. Ennek én nem örültem annyira, mivel így percenként kellett volna fordulnom neki, hogy miről is van szó, a másik pedig az, hogy állandóan a Luminol spray segítségével akart összemázolni mindent, mondván tuti biztos, hogy az összes felfüggetlen vérmomok lesznek, és fűjük le. Nem kell mondanom, hogy ez nagyban nehezítette volna a haladásomat, így inkább elküldtem TV-nzi, úgyis épp a Helyszínelők ment, ezért tapskolva ugrott a kanapén, hogy de jó, ezt legalább érti.

A labor ismét tarol. Akár hiszitek, akár nem, a CSI első része volt a 2002-es év legkelendőbb kalandjátéka Amerikában. Ez talán nem is csoda, hiszen nem csak itthon várják azok a fiatalok és ráncosabb korú emberek a sorozatot, akik szeretik ezt a fajta



bűnügy megközelítést, hanem a nagy vízen túl is. A Ubisoftnak nem is kellett több, nekiklaltak a második részhez fejlesztésének, és a terveik szerent évente ki fognak hozni egy-egy új epizódot. Ha minden jól megy, akkor a kilencedik megjelent CSI részt is én fogom tesztelni, bár az még messze van. A Dark Motives tehát jött, látott, és újabb 5 teljes üggyel áll a nyomozni vágyó játékosok rendelkezésére. Sajnos itthon többeknek gondot okozhat az előző játék futtatásával, egy jó hírrel szolgálhatok így az érintetteknek, a QuickTime alapú rendszert lecserélték Macromedia Flash alapúra (ugyan ezt külsőre nem lehet megállapítani), tehát lehet, hogy a betűkészlet-parák,

aminek következtében a magyar Windows verziókon a szövegek olvashatatlanok voltak, megoldódnak

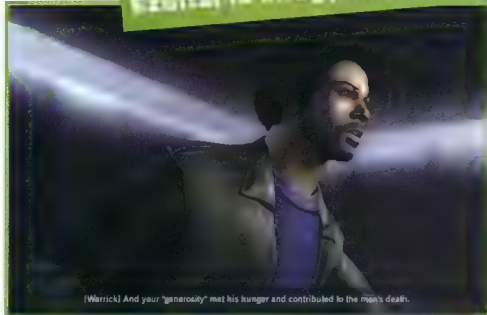
Mindenek előtt le kell ragasztanom, hogy a jelenlegi epizód nem sok újdonságot mutat fel, de nincs is rá szüksége. Az első rész kezelőfelületét is dicsértem, ez most sem változott. Kidobtak pár esztétik, amelyet amúgy is csak nagyon ritkán kellett használni, külön-



leges esetekben, így többek között a hókamera most nem kapott lapot. Visszaközönnék viszont a különböző ujjlenyomat-felderítő porok és ecsetek, továbbá sem mindegy, hogy papíron, sík felületen, vagy koszos közegben keressük a megoldást nyújtó tapancsnymokat. A Luminol spray, mely a korábban kilyöntött vért mutatja ki felületeken, lesz a legnagyobb társatok kalandozásaitok során, de nem szabad

az egészet egy rózsabokor alá ásta el... Komolyan azt hiszi, a pizzázó fiúra foghatják?.. Így kökéményen rá kell húzni a bizonyítékokat a karakterekre, aminek hatására már feltehető kérdések, ha egyáltalán léteznek. Bevallom őszintén, csak egy pályát nyomtam le ennyi nehezítés-

"A CSI első része volt a 2002-es év legkelendőbb kalandjátéka Amerikában. Ezúttal is utoljára majd..."



[Warrick] And your "generosity" met his hunger and contributed to the man's death.

megfelekedni pár szennyes lelkű megoldásról sem, ami jócskán hajháláshoz vezethet majd. Ezek közé kell sorolnom azt, hogy a nagyító most már nem csak felderítésre használható, hanem nagyon sok esetben tárgyak kombinálását is azzal kell elvégezni. Rőgtől az első ügyben találkoztok majd olyan helyzettel, amikor két rugódarabot (később üvegeket, ruhát, vibrátort, mindent...) kell összeilleszteni. Sajnos korántsem egyértelmű, hogy a tárgylista kombinálható, de nem is kell mindig ilyen irányban keresgélni, 4-5 esetet leszámítva az előrejutás nem lesz nehézkes. Catherine, Warrick, Sarah, Nick és Grissom segítségével indultok pelyhes valagú nyomozóként, a bűnügyek végére pedig vérprofi nyomolvasóvá váltok.

Nehezégi szint, avagy végre gondolkodni is kell? Az első rész legnagyobb hibájaként azt híszem, azt róttam fel, hogy nem volt túl nehéz.

Ezen a franciák jócskán javítottak, egészen büntető mértékű önszívátásig is lehet menni, ami annyit jelent, hogy minden segítség ki-kapcsolható. Ha nagyon sok időtök van, és mondjuk, épp szakított veletek a barátotok/barátnődök, tehát mindenképp hetekig akartok pixel-vadászkodni, akkor javasom az EXPERT fokozatot, ahol a kurzor nem vált zöldre azokon a helyeken, ahol történhet valami, a rendszer nem sorolja be automatikusan a tárgylistába a bizonyítékokat (hol talál-tuk a cuccot, mi történt vele, analizálva volt-e már stb.), továbbá a dialógusokkor sem jelenik meg automatikusan semmi. Így az épp fellett, vértől csöpögő, ujjlenyomatú hemzsező fejtsze hatására a kérdés, hogy „Izé... ööö... nem tudom, hogy van vele uram, de hát igencsak úgy néz ki, hogy ön széjjeldarabolta a családját, sőt, a tengerimalacot sem kímélte, majd

de lényegesen hosszabbnak éreztem az ügyeket, mint a tavalyi változatban. Körülbelül kétszer annyi időbe kerül mindegyik pálya megoldása, továbbá sűrűn előfordul, hogy 15-18 tárggyal, dokumentummal, DNS mintával, ujjlenyomattal, hánysámmintával, hajszállal kell dolgozni. Nem bánom, hogy mélyebbre nyúlunk a történetben minden esetben, így a játékos jobban beleélheti magát. Ezúttal nem jellemző az, hogy korábban megoldott esetek összelöndögálnak, bár a legutolsó ügyben enyhé áthallást lehet érezni Warrick (második pálya) ügyére, ahol furcsálltam is, hogy miért nem kaptam választ egy-egy kérdésre. Ezek az apró kis finomságok

"Miért rajongok te a Lélet? Jaj... ügyes, jó ötlet!"

dobogtatják meg minden kalandjáték-hívó szívé. Megközelítőleg 1 órát tippeltek egy-egy ügy megoldási idejére, de ez drasztikusan nő, amennyiben valaki nem tud eléggé jól angolul (eleve neki se álljon az a játéknak, aki nem tud végignézni egy feliratos mozifilmet, hacsak nem tanulni akar a dologból), vagy bekapcsolja a nehezítéseket. A játék szórakoztató, csak ajánlani tudom azoknak, akik a sorozat megszállottjai, vagy kedvelték az első részt, de még nem az összességénél tartok, úgyhogy ugom a következő menüpontra.

Hangok, grafika. Az eredeti hangok mindenképpen a pozitívumok közé tartoznak, így egy szavunk sem lehet a dialógusok minőségére és kivitelezésére. William Petersenék olyan rutinnal hűmmögnek és cuppognak, vagy épp halhatóan gondolkodnak, amennyire csak lehet. A grafika nem sokat javult, továbbra is középkategóriás 3d modellekkel (amelyek természetesen most is 80%-ban hasonlítanak a sorozat tagjaira), viszont igényesen kidolgozott helyszínekkel szórakoztatják a játékosokat. A pályák végén, újdonságként feltesznek 5, az ügyvel kapcsolatos kérdést. Egyszerű memóriajáték, de hasznos, így érdemes megszámlálni minden virágcserepet az ablakban, hátha azok számára kérdeznék rá az ügy zárultával. 8 bónusz koncepciókép és 1 videó jár minden tökéletesen lezáró esetről. Érdemes hanyagolni a felügyelő helyszínelő segítségét, lévén ront az értékelésen, noha néha muszáj ráfanyalodni, ha a pléjer nagyon elakad. Használjátok okosan, és jó csemegézést a sikeres megoldások után, a concept artok meglehetősen jók.

Összegzés. Sajnos a játék bugzik, mint Mocsy a Dead Or Alive 3 DVD-jé nélkül. Az ujjlenyomatok többször beragadnak, a vérfoltok leolvashatatlaná válnak, és még sorolhatnám. Kis szerencsével végül juthattok újratöltés nélkül is, de mindenre próbáljátok többször rányomni, ha úgy érzitek, hogy a játék nem vészelt el valamit, amit logikusan meg kellett volna tennie. Minden hibára ellenére azonban csak azt tudom mondani, hogy uccu neki, toljátok, míg nem jön a következő rész. Nem vagy durranás, de szórakoztató, a jelenlegi FPS-dömpingben nekem kifejezetten jól jött, remélem, nem leszek vele egyedül. Lányok, vigyázzatok a Luminol palackkal!

== Fiatline ==



Pro: Helyszínelők hangjai, Luminol			
HANGULAT	23	25	GEPIGÉNY
JÁTSHATÓSÁG	19	25	PIU 266, 64 MB RAM, 500 MB HDD
EREDETISÉG	09	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	14	20	80%
AUDIO	08	10	
ÉLETTARTAM	07	10	
Korlat: Bugzik, erősen angol (angolul is kényes),			

ATHLON 64 2800+ AZ AMD-TÓL

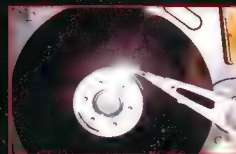
Március 29-én az Athlon 64 2800+ processzor felkerült az AMD terméklistájára. Az 1,8 GHz orajelű lapka 512 KB L2 cache memóriával rendelkezik. Socket 754-es foglalatra illeszthető, és 1000 darabos megrendelés esetén 178 \$-ba kerül. Az interneten olyan felmérések is megjelentek korábban, amelyek a jövő hónapra már az 1 MB L2 gyorsítótárral rendelkező, 2,4 GHz-es Athlon 3700+ megjelenését valószínűsítik, amelyet tovább folyamatosan egy másik, Socket 939 foglalatra illeszthető sorozat is követ majd.



OTTHONI VIDEOFELVEVŐK VEZÉRLÉSÉRE ALKALMAS MO- BILEFONOK

A norvég illetőségű, főként mobiltelefonok internetbongesztőjének fejlesztésére szakosodott Opera bejelentette, hogy olyan alkalmazást hozott létre, amelynek segítségével bárki közvetlen kapcsolatot létesíthet otthoni videofelvevőjével. Az eljárás alapja a Mobil Interaktív Programalkalmazás (IPG), amely lehetővé teszi, hogy a felhasználó mobiltelefonján megtekintse az aktuális műsort, majd a "rögzítés" gomb megnyomásával felvegye az adást, mindegy, milyen messze is tartózkodik éppen. Az Opera két német partnerével közösen vett részt a fejlesztésben, egyikük a DiscVision GmbH, másikuk pedig a Twinto Internet GmbH.

A SEAGATE 2010-RE ÚJ JELSZÓT TÚZÓTT KI MAGA ELÉ: TERABYTE



A Seagate azt tervezi, hogy egy új technológia bevezetésével rövid időn belül megformálja a merevlemez adattárolók piacát. Ez az eljárás pedig az ún. "Heat Assisted Magnetic Recording", azaz olyan elektromágneses adatrögzítési módszer, amellyel a cég célja legalább 50 terabites, illetőleg a mai elterjedteknél mintegy hétszázszor nagyobb adatsűrűséget elérni a lemezeken. Lényege, hogy az eszköz egy lézernyaláb segítségével az adatok rögzítése előtt felmelegíti a tároló felületét, ami miatt nincs szükség olyan erős elektromágneses mező gerjesztésére, mint egyébként

a mai hagyományos eszközök esetében, ugyanakkor az anyag lehűlésével a mező megtartja stabilitását. Az új gyártástechnológia a cég tervei szerint 2010 környékén fog bemutatkozni először, mégpedig nagyjából 1 terabyte (azaz 1024 gigabyte) kapacitású merevlemezekkel. Az új adatrögzítési módszer iránti igény egyébként nem új dolog, hiszen a gyártók már hosszú évek óta tudják, hogy a mai "Winchesterek" által követett megoldás elavult, és már közel jár végozó határának eléréséhez. Ez persze nem csoda, hiszen az első winchesterek 1973-ban mutatkoztak be, és a Seagate már a nyolcvanas évek közepétől figyelembe vette a kapacitási gondok véges közeledtét. Igaz, egészen napjaink a gyártók ügyének bizonyultak, és minden évben kevesek voltak az eredeti technológia alapján további teljesítménynövekedést produkálni, ami a korábbiakhoz képest nagyjából 80%-os előrelépést jelentett évente. Sőt, manapság már akár 100%-os növekedés is tapasztalható. A Seagate jelenlegi legnagyobb kapacitású lemeze, a Barracuda 7200.7 közel jár a 70 Gbabit/négyzetcentiméter értékhöz, holott a cég szakemberei 1995-ben még úgy gondolták, hogy 10 gigabites adatsűrűség elérése már nem lesz lehetséges a hagyományos Winchesterekkel. Napjainkban a vállalat szakértői úgy vélik, hogy 100 és 200 gigabit/négyzetcentiméter között lehet valahol az eddig alkalmazott technológia határa. A Seagate azt tervezi, hogy a jelenlegi, ún. longitudinális rögzítési módszer helyett perpendikuláris, azaz a voltakképpen vertikális minőségű módszert vezet be, amely szintén az adatok rögzítését az emelkedő lézernyaláb is segíti. Ez nagyobb adatmennyiség tárolását teszi lehetővé ugyanakkor területen, mert a módszerrel a lemezfelületre a sokszoraltal gyengébb elektromágneses mező révén is biztonságosan lehet adatokat menteni. Ugyanakkor a növekvő sűrűség újabb kihívás elé állítja a fejlesztőket, mert meg kell oldaniuk, hogy a bitek ne kerüljenek egymással kölcsönhatásba, ugyanakkor elegendő erős lemezmágneses mezőjük ehhez, hogy ne a ényészésnek el, tehát ne következzen be információvesztés. Csak érzékeltetésképpen mondom, jól illyuznakok: az 50 terabit/négyzetcentiméter kapacitása lehetőséget teremt 3,5 millió nagyjelbontású tévécipő, 2800 audió CD, illetőleg 1800 órányi (!) videó rögzítésére egy földaldró merevlemezén (ez 3 cm-es átmérőt jelent a gyakorlatban)!!!

PEZSGÉS A DVD PIACON



Több jel is egyértelműen arra mutat, hogy a számítástechnikai iparban a DVD szabvány egyre inkább kiszorítja az eddigi, már több mint két évtizede uralkodó CD formátumot. Az Ahead Software március 31-én jelentette be első, "all-in-one"-nak keresztelt Nero szoftvert, amely immár a dupla rétegű DVD+R lemezek írásával is megbirkózik. A cég állítása szerint az új szoftver egyszerűsített rögzítési eljárást fog alkalmazni a dupla rétegű DVD-k írására, amely lemezek egyébként valamikor 2004 második negyedévében fognak megjelenni a kereskedelmi forgalomban, s ezzel párhuzamosan a Nero új verziója is elérhető lesz nagyjából három hónapon belül. Az írási idő csökkentésére alkalmazott új technológia elnevezése "LayerMagic", amely a videó adatbázisát egyetlen oszlopba el is írható rétegek között. Ezzel párhuzamosan a "SmoothPlay" nevű eljárás automatikusan módosítja a DVD végére írt videóállomány tartalmát, és ezzel az újrakisztás során előforduló késések, pontatlanságok is megszűnnek. Kezdetben az Ahead kizárólag a 8,5 GB kapacitású DVD+R lemezek írását fogja engedélyezni Nero szoftverében, melyet több nagy gyártó írói mellé is becsomagolnak majd megtelepítés (ún. bundle szoftver) gyanánt. Természetesen az OEM verzió tartalmazni fogja a Nero minden korábbi komponensét, így a NeroVision Express 2-t, és a BackItUpot is. Ezzel összefüggésben az iparág több szereplője sem télenkedik. Így például a Sony bejelentette első, dupla rétegű DVD+R lemezek írására alkalmas meghajtóját, amely a kereskedelmi forgalomban júniusban fog debütálni. Valójában a fejlesztés párhuzamosan folyik két eszközön, az egyik belső, a másik pedig külső író. Mindkettő alkalmas lesz közelítőleg 8,5 GB adatmennyiség rögzítésére, így egyetlen lemezen akár negyórányi DVD-minőségű MPEG-2 videó, vagy tizenhat órányi VHS-minőségű videó is helyet kaphat. A DVD+R DL lemezek maximálisan 2,4x-esen írhatóak, és a Sony állítása szerint a legtöbb DVD lejátszóval, illetőleg DVD-ROM-mal kompatibilis lesznek. A belső, DRU-700A jelű író ATAPI interfésszel kerül forgalomba, a külső, DRX-700UL kódjelű eszköz előnye pedig, hogy igen halknak és helytakarékosnak ígérkezik. A meghajtók az USA-ban fognak startolni a második negyedévében, előbbi 230 \$, míg utóbbi 330 \$-úti majd boltosnapra vagy boltosnapra markát.

MENNYI TARTALÉKOT REJT MÉG A PLAYSTATION 2?



Több híradás is megjelent a közelmúltban arról, hogy a Sony jelenlegi elképzelései szerint nagysikerű konzolja, a PlayStation 2 még évekig, egészen 2010-ig kereskedelmi forgalomban lesz, tehát kétszer olyan hosszú ideig, mint azt a legtöbb piaci szereplő korábban jósolta. Andrew House, a Sony Computer Entertainment of America vezérigazgatója szerint az eredeti PlayStation piacra kerülésének közelgő tizedik évfordulója dobbanette rá őket arra, hogy a PS2 eladásoknak nagyjából kétharmada még a jövőben fog realizálódni. Bizonyára emlékeztek rá, hogy a konzol második generációját 2000-ben indították útjára az

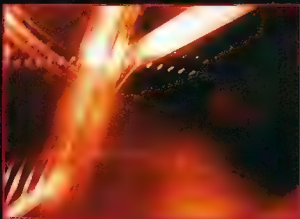
Egyesült Államokban, és akkoriban még minden elemző úgy vélekedett, hogy a Sony és rivalisa, a Microsoft egyaránt 2005-2006 tájára időzítik majd következő fejlesztésüket. House egyértelműen visszautasította azokat a találgatásokat, hogy a Microsofttal való ádáz verseny miatt felgyorsítanák a PS3 fejlesztését. Mint elmondta, sosem fogják hagyni, hogy munkájukat, illetőleg a megjelenési dátumokat a verseny aktuális alakulása határozza meg. Nem is beszélve arról, hogy az XBOX 2 munkálatai is igencsak sokat késnek. Mindamellett House ejtett néhány szót következő dobásukról is, a PSP-ről, amely egy hordozható rendszert takar, és amelyet a PS2 „versenytársának” szának mind tiszta teljesítményben, mind képességeiben. Az eszköz egy széles képernyővel, valamint kábel nélküli internetes kapcsolattal, továbbá az UMD nevű tároló lemezzel fog rendelkezni, amelynek kapacitása nagyjából a CD-ROM háromszorosának felel meg. Erre a rendszerre már most folynak a játékfejlesztések. Emelést érdemel ezek közül a Blackbone Entertainment Death Jr. nevű játéka, melyet a Sony szűk körben már a GDC-n bemutatott a nyilvánosság előtt, a hírek szerint nagy sikerrel.

VILÁGÚJDONSÁGOT REJTEGET A KODAK?



Sők híradás az új mostanáság arról, hogy a Kodak beszorítkorlátkonyhájában készült valószínű nagy dobás, amit a cég egyelőre titokban tart, és féltve őriz. Hivatalos bejelentéseknek még tényleg hiány van, azonban néhány érdekesnek mégis kiszivárgott: A lényeg, hogy a Kodak azt állítja, rendelkezik egy működőképes 3D képernyővel, amelyhez sem különleges üveg, sem fejre illeszthető kiegészítő eszköz, sem pedig különleges képernyőborítás nem szükséges. A készülék neve Stereoscopic Imaging Display, és a tervek szerint olyan alkalmazások nélkülözhetetlen segédeszkövé válik, mint az olaj- és földgáz kutatás, a molekuláris és egyéb kémiai modellezés, a számítógépes grafika bármely formája, beleértve a szórakoztató-, valamint a játékipart. Az eljárás lényege abban áll, hogy a képernyő(k) felületén mindkét szem számára külön alkotott képek jelennek meg. A felhasználó olyan rendszer elé ül, ahol a virtuális képet mindkét szem számára egy-egy nagy felbontású LCD monitor biztosítja. A közlemény szerint csak bele kell nézni a „fények lebegő buborékjaiba”, amelyek voltaképpen mindkét szem elé a kép felhagyított mását vetítik. A kijelző működése mögött a Kodak által kifejlesztett „Ball Lens Technology” áll. Ennek kiaknázásához a szemeknek eléggé közel kell kerülniük a rendszerhez, amely a moly-

ség és a kiterjedés érzetét keltő 3D-s képet hoz létre az agyban. Tehát mintha egy szemüvegről lenne szó, amelynek mindkét lencséje különböző képeket közvetít. Itt azonban nagy újdonság, hogy a hírek szerint a szem nem fárad el a képek folyamatos váltakozása folyamán, nem úgy, mint egyes mai 3D-s szemüvegek esetében. Összefoglalva tehát a technológia közelebbi megismerésére még kicsit várnunk kell, a Kodak egyelőre partnereket és a kísérleti tesztpályányokra vásárlókat keres. Ha pedig a cég kijelentései beigazolódnak, akkor valóban forradalom lehet a dologból.



KÉSİK AZ IPOD MINI VILÁGMÉRETŰ PREMIERJE

Hireinkben már korábban is olvashattuk az Apple új termékéről, amely a méltan sikeres iPod hordozható zenelejátszó továbbfejlesztett változata. A készülék eredetileg áprilisra tervezett startját végül júliusra kellett halasztani, ugyanis akkora igény mutatkozott iránta már az USA-ban is, ami a legoptimistább várakozásokat is jóval túlszárnyalta. Ugyan a cég nem közölt adatokat arról, valójában hányat értékesített eddig az iPod miniből, mindenesetre Tim Cook, az Apple nemzetközi kereskedelméért felelős igazgatója türelmet kért, amíg fel tudják téríteni a készleteket a megnövekvő igények kielégítésére. Az iPod egyébként a legjobban fogyó zenelejátszó, piaci részesedése elérte a 31%-ot, ami több mint 730000 készülék értékesítését jelent 2003-ban. Az sem utolsó szempont, hogy a 4 GB kapacitású iPod mini indultára 249 \$, ami 50 \$-al kevesebb, mint mennyire az iPod bevezetése idején volt. Csak zárójelben jegyeznünk fel még, hogy az agresszív piacpolitikával szembe fordítottan sem húzódott meg önmagát: ugyanez 2004 második felében tervezett újnak indítani. iPod gyilkosnak kiköltözött Portable Media Center. Ez az eszköz zenék, digitális fényképek, filmek és egyéb hitelesítő állományok rögzítésére, valamint megjelenítésére/lejátszására lesz alkalmas. Az önértékelést már több céggel is szerződést írt alá az európai piacra történő fejlesztés biztosítása érdekében, így többek között a Creative Technology Ltd.-vel, a koreai Reigcom Ltd.-vel, illetőleg az River Internationalle. A Creative terméke például az iPodot jóval felülmúlva 20-40 GB kapacitással büszkélkedhet, ami 175 óra kiváló minőségű videó, vagy 10000 zeneszám rögzítését teszi lehetővé, és mindennek alapja természetesen a Windows OE operációs rendszer lesz. Ráadásul súlya is mindössze 330 gramm, azaz körülbelül harmada olyan vastag, mint az iPod, és rendelkezik nem csak USB, hanem audio- és videó csatlakozóval is. Így segítségével a médiállományokat akár tévén, vagy egy hi-fi berendezésen is élvezhetjük. Nem rossz alapozás, az biztos, kíváncsian várjuk a bejelentéseket.

Nokia 6220

Nokia 6220

+ Előnyök: szolgáltatások

- Hátrányok: kijelző

8/10

Munka-, társ- és magabiztos stílus. Ezekkel a gondolatokkal becsátotta útjára a tavalyi év harmadik negyedében a 6220 névre keresztelt telefonját a Nokia. Ideális az üzleti felhasználóknak, és ennek függvényében „Ami igazán lényeges, az a szemnek láthatatlan!” (Antoine De Saint-Exupéry után szabadon).

Amit a szemnek... A készülék formailag nem nevezhető rendhagyónak, de úgy is fogalmazhatok, hogy hasonlít a 6610-ré egy kisebb ráncfelvarrás után (a hasonlóságok nem csak itt jelentkeznek). A telefon méreteiből és formájából adódóan jól elfér a kézben, könnyű, jó fogású. A kezelhetőségről a már bevált „kétgombos” megoldás gondoskodik. Néhány billentyű sajnos apróra sikerült, de komoly nehézséget a használatban nem okoz (de az is lehet, hogy az én ujjaim nagyok).

A hátoldalán található a digitális fényképezőgép, illetve az akkumulátor be- és kiszáradását segítő hátlap. Az utóbbi elem megemléztetésénél mellőztem volna, de sajnos nem tehetem, hiszen az az alkatrész sajnos nem megfelelően illeszkedett a testkészülékben, így minden egyes gombnyomáskor egy kissé megmozdult. Ez előrevetítheti a gyors elhasználódást, illetve esetemben egyfajta nem kívánt mechanikus billentyűzet-hangot eredményez. A képernyő nagyfelbontású, passzív mátrixos, színes kijelző, ami így nem hangzik rosszul, viszont a képe... Szóval először azt hittem, hogy Nemo kapitány küldözget külső képeket a Nautiliusz fedélzetéről, de rájöttem,

Műszaki adatok

EDGE: Enhanced Data Rates for Global Evolution (a globális evolúció érdekében megnövelt adatátviteli sebesség), a rádiós átviteli időszelvények 48 Kbit/s-ra növelt új GSM és TDMA (ANSI-136) rádiómodulációs technika. A GPRS-sel kombinálva a felhasználói sávszélesség 384 Kbit/s-ra tágítható vele.

GPRS: General Packet Radio Service (Általános csomagkapcsolt rádiós átvitel). A GSM maghálózat kiterjesztése az adatsomagok átvitelére. Az elérhető rádiófrekvenciák nagyon hatékony használatát teszi lehetővé, és a felhasználónak nagyobb sávszélességet nyújt, mint a szabványos GSM kapcsolat.

Műszaki adatok és szolgáltatások:

GSM 900/1800/1900 hálózatokon üzemel
Tömeg: 92 g (BLD-3 akkumulátorral)
Méretek: 107 x 45 x 19 mm, 76 cm3
Kijelző: 4096 szín támogatása, 128 x 128
Beépített digitális kamera (CIF 352 x 288)
WAP 2.0 GPRS/EDGE technológiákon keresztül

XHTML-böngésző

Multimédiás üzenetküldés (MMS)
Dinamikus telefonkönyv (Presence)
E-mail

Java™ alkalmazások

Nagy terjedelmű naptár
Wallet 2.0 mobil tárcsa
Hangfelismerő tárcsázás
Hangrögzítés
Sztereó FM-rádió
4 MB memória
Infravörös csatlakozó
Beszélgetési idő: Max. 2 óra
Készenléti idő: Max. 8 nap

hogy csak valami próbái mozgást látok a kamerán keresztül. Tehát a dinamikus képek esetében maszat/másodpercedi (DPS) beszélhetünk. Statisztikus képek esetében viszont a megjelenítés éles, jó kontrasztú, ami például az szövegek olvasását nagyon megkönnyíti. A vizuális kérdéseket ezzel le is zárom.

Ami a kéznek... Hát itt aztán van minden, amire szüksége lehet az embernek! A szolgáltatások felsorolása is nagyon sokáig tartana, leírásuk viszont közel száz oldalt emészt fel a felhasználói kézikönyvből. Ennek okán, csak két opciót írnék le, de ennél sokkal több említésre méltó van. A készülékben található 4 MB memória egy része szabadon szervezhető, könyvtárszervezetek hozhatók létre, mind az e-mail, SMS, MMS, képhang-vidéo galériáknak, alkalmazásoknak. Eleinte furcsának tűnt a kamera egy üzleti felhasználásra készült telefonon, de az egyik szolgáltatás rávilágított a miértre. A névjegyzékben található nevekhez társíthatunk fényképeket. Ez miért fontos egy üzletembernek? Mert lehet, hogy a memóriája hasonló az enyémhez, és egy konferencián megismert emberek nevére kevésbé emlékszik, míg ha készít rájuk egy fotót, akkor rögtön tudja, ki az illető. Na, most jött el az a pillanat, hogy kijelentem, az a kamera nem felesleges a telefonban.



A néhány formai gyengeségtől eltekintve nagyon jó készülék. Telefon a javából, csupa nagybetűvel. Végre egy mobil, amelyik nem játékszer, státuszszimbólum, hanem használati tárgy, és annak kiváló.

Hugo.

MS IntelliMouse 4.0

Lássuk a drivert!

	IntelliPoint 5.0	IntelliPoint 4.12
Egér-kompatibilitás*	minden MS egér	max. Wireless Explorer 1
Tilt Wheel	használható	nem használható
Rendszer-kompatibilitás	WinXP, Win2000, MacOS X	minden Windows
Gomb-konfigurálhatóság	erősen korlátozott	teljes
Szoftverenként külön konfiguráció	nincs	van

*Win9x alatt az Explorer 4 mozgása hibásan érzékelődik. Túl lassú, vagy túl darabos.

ként az Explorer viszonylag könnyű, így a wireless és lesznek túlsúlyosak az elemek bekapcsolásával.

A gombok kicsit bémára sikeredtek (ennyi pénzért). Rögtön szembetűnik az első oldalgomb, mely a kéz előre csúsztatását igényli. Az én példányomon a bal gomb nem akkor kattant, amikor adatot küld, hanem tényleg felelt. Így a teljesen lenyomott gomb szinte érzékelhetetlen mértékű felengedése és újbóli lenyomása dupla kattintást eredményez egyetlen kattintó hang kíséretében. Lehet, hogy én remegek, de addig ez az egyetlen egér, amellyel sokszor sikerült véletlenül dupláznakom („automata egér”?). Az optika amúgy kifogástalan, de a Microsoft egerétől ez a minimum. A görgő ergonómia tökéletes, az oldalirányú tilt-mozgás nem igényel nagy erőt, és nem is katóg (ellentétben a görgőgombokkal, amely túl kemény). A kvézi fokozatmentes optikai görgőtechnológia következménye, hogy szokatlanul kis mozdulatokban számolja az adatbevitelt. Így a dokumentum a görgetéssel szinkronban (minimum egysoronként) csúszkál a képernyőn (ellentétben a tilttel, melynek működése beállítás szerint vagy túl darabos, vagy túl lassú). Így egyszerűen nagyon jól lehet pozicionálni a dokumentumokat, másrészt nagyon nehéz egyet gördíteni. Ez gondokat okoz, gondoljunk csak a választólistákra. De az igazi bosszúság a gamereket éri, akiknek meg kell szokni a 2 mm-es mozgásokat (és nincs segítségükre a görgő „bepattanása” sem).

b) ha akar konfigurálni, elfelejtheti a Tiltet és a jó görgetést (4.12-vel).

IntelliPoint 5.0-ban bármely gombhoz hozzárendelhető: ALT+TAB; vissza; előre; AutoScroll; bezár; cut; copy; paste; duplakatt; Enter; maximálizál; minimalizál; Új; Open; Undo; Redo; Asztal mutatója/rejtése.

A konfiguráció hatása globális. Tehát kattintáskor Counter Strike-ban is a megadott opció érvényes, ha az ott értelmezhető. Pl. globálisan a „Back” gomb CS konfigurál („Menu Item 6”) jól működött, viszont a globális „ALT+TAB” gomb kilépett a CS-ból, bármire állítottam.

További FONTOS probléma a CS esetében, hogy a tilt a mozgást NEM ÉRZÉKEL, mint ahogy pl. a MOUSEWHEEL-up-ot igen. Tehát aki jó kis opciókat kíván rákonfigurálni a tilt TILTLEFTre vagy TILTRIGHTra, az rászívott. Más játékokkal nem problémát.

IntelliPoint 4.12 tudja az 5.0 képességein felül: Futatás...; Clipboard ablak; Sajátgép; Favorites; Find; bármely billentyűkombináció (? karaktersorozat).

A konfiguráció itt már szoftverre specializálható, tehát adott alkalmazás aktiválásakor a 4.12 az előre bevitt konfiguráció közül kiválasztja a megfelelőt. Pl. ami ACDSee-ben „Shrink”, az Photoshopban „Undo”. Az 5.0 nemhogy programra szabva, de még globálisan se tudná a „Shrink”-et. (Disznóság, hogy a MS webap az ellenkezőjét állítja.) 4.12-ben a görgő sokszor teljesen kihagy. Ez FPS-ben halálos lehet, nem érdemes használni.

Habár kiváló minőségű egérrel állunk szemben, csak a design és az energiaigény tekintetében történt előrelépés. Szerintem az egér eltt irodának készült. Aki szemezett az eddigi Explorerekkel, annak ajánlom, mert kevesebbet az Explorer 4.0-val sem kap (4.12 driverrel), és eredménykedhet az új driver elővetelében a tiltzéshez. Játékra nagyon necces, a görgőt nem arra találták ki. Egy kis hangolást kérünk, és az eddigi sikerek simán túlszárnyalhatók.

Dáni

Az új generációs high-end MS egerek (IntelliMouse Explorer 4.0, Wireless IntelliMouse Explorer 2.0 és Wireless Optical Mouse 2.0) jellemzője a Tilt Wheel, amely a görgő oldalirányú mozgathatóságát jelenti vízszintes görgetéshez. A függőleges görgő fokozatmentes lett mind érzet, mind technológia tekintetében, ugyanis a mechanikus érzékelés helyett azt optika figyeli. Az új IntelliEye optikának köszönhetően a dróttalan példányok fogyasztása elenyésző. A MS szerint az eddigi három hét helyett hat hónapig bírják. A design kifogástalan, öröm rátenni a (nagy) kez. A hosszanti váltakat minden értelemben megdobják a feelinget. Az egér oldalai gumiborításúak, habár a Wireless fekete bórrel (bőregér) is gyártják. Disztrágnak már megéri, na meg lehet vele ijesztgetni az FPS versenyeken. Egyéb-



1) Akinek régi rendszere van, elfelejtheti az új Explorer

2) Akinek új rendszere van (XP/2000/ MacOSX), választhat:

a) ha akar Tiltet, elfelejtheti a konfigurálhatóságot (5.0-val)

CeBIT 2004



Újabb év, újabb CeBIT, kétezerrel kevesebb, de lát-szólóg (legalábbis számomra) még mindig túl sok kiállítóval és minimálisan kisebb területen, mint tavaly márciusban. Mivel a Gamer-kommandót idén is PPéter és jómagam jelentette, már az utazás előtt bő egy héttel elkezdtem magam felkészíteni arra a koncentrált mosogatászeket megsegénylő töménységű hűlésdóziára, amit majd a kiállítás ideje alatt (főleg a szálláson) fogok megkapni intravénásan igen tisztelt és nagy tudású kollégáimtól. Még a vaszélyességi pótlék igénylése is felmerült bennem, de aztán rájöttem, hogy a semmihez nem hasonlítható élményt nem illik ilyen kicsinységekkel elrontani. Utazás előtti este barátnőm még úgy gondolta, hogy megcsillagotja kivételes tehetőségét a csomagolás felettébb hasznos szakterületén, és kétszer annyit elengedhetetlennek tartott kalifélet zsúfolt a táskámba, mint amire ad 1: valaha is szükségem lehet egy északi-sarki túra során, ad 2: amennyinek én még a felét is nehezen gyömöszölném be egy átlagos méretű sporttáskába.

Vidám reggelnek indult március 18-a, az egész világot rózsaszínben láttuk az előtűnk tornyosuló 12 órást út órme okán. Boldogságomat tovább tetézte, hogy hajnali ötre az egész alkarom akkorára dagadt, mint amakkorához Popeye-nek volt szerencséje, ráadás gyánánt pedig az egész igen furcsa,

kékeszöld színárnyalatot kezdett felvenni. Seba, gondoltam, nézzük az eset pozitív oldalát: ha a műtétnek eléggé idejéig minden valószínűség szerint unistallálódó karom történetét, megszán-nak, és pl. GeForce 6800-as kártyákat fognak adományozni fájdalalm enyhítésére. Maga az út viszonylagosan nyugalomban telt, az idült csak PPéter minden fél órában minimum egyszer megcsörrenő telefonja törte meg, melyekben leginkább „hogyan gazdagodjunk meg piszkosul egy nap leforgása alatt” stílusú üzleti ajánlatokról cseverégett; továbbá legalább ekkora rendszerességgel (úgy is mondhatnám, hogy Schue-rue-n:) tett helyzeljelentést otthon maradt szeretteinek. Bécsben sikerült megvitatnunk, hogy magyar átlagember (és átlagutas) még mindig nehezen tár napirendre a Deutsche Bahn Intercity Express járatai által nyújtott minőségi többletet felett. Ahogy a régi mondás tartja: biztonság, luxus, kényelem minden kilométeren... Mikor már úgy néztem ki, hogy megüsszük komolyabb incidens nélkül, kényelmes kabinunkba bekötözött egy vidám és népes (a hangulát az utóbbi jázore tövődik) német család, akik majd az út végéig boldogítottak minket. A gyerekek valamilyen krokodilos játékkal szórakoztak – be kellett nyomkodni a krokli fogait, és ha rossz fogat nyomtak le, akkor a kis zöld szörnyeteg bosszúazarta az állkapcsát. PPéter szerint a játék borotvapengével sokkal, hm, érdekesebb lett volna.

A szállás attól eltakintve, hogy húsz perc gyaloglásra volt a legközelebbi villamosmegállótól, nagyon jó volt. Csúrtórték reggel nem akartunk hinni a szemünknek. Ragyogó napsütés Hannoverben a CeBIT idején?

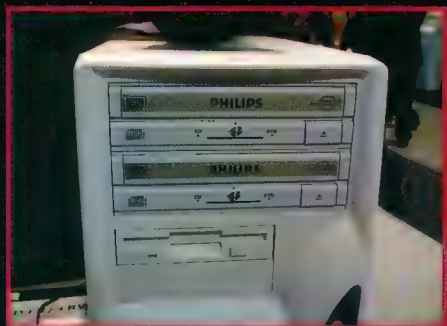
Enn csak valami gonosz tréfa lehet, valaki az éj leple alatt biztosan felmászott a háztető-re (tetőtérben laktunk), és az ablak elé látogatott néhány Hawaii-on készült 11 megapixeles, A0-as méretben nyomtatott fényképet – mind később kiderült, a titokzatos idegen, aki többek között az időjárás is ura, csak a mézesmadzag-évszereket hagyományra előtt tisztegette. A kiállítás helyszínére érkezve két teljesen dekoratív hölgyet (CeBIT-babes) pillantottunk

még, akik valamelyik kiállító szórólapjait osztogatták. Jött tehát a nagy ötlet: miért van kamerás mobilom, ha soha nem használom ezt a képességét? Kamera-mód indit, hölgyek becélóz, télegzet visszatar, gomb lenyom. Leikendezve PPéter felé fordított a telcsi kijelzőjét, hogy ő is szemszögre vehesse a zsákmányt, mire éretlenül néz rám. Mondom, most mi lehet, mire ő fűlig érő vigyorral újságolja, hogy a telefonon „memory is full” üzenettel



jutalmazta fotós próbálkozásaimat. Szerencsére első nap még nincs elviselhetetlenül nagy tömeg, jobára csak az információra éhes zsurnalisták és az üzletemberek cikázna a standok között, a „pórnp” csak hátfőgőn öpözi el a területet. Útjaink innen kettéváltak, PPéter elment székért inni az NEC fészeihez, én pedig elindultam feltérképezni a terepet, lehetőleg minél messzebbre elkerülve az általam csak „tylmpao-utcnak” nevezett, 110%-ig távolkeleti gyártókat tömörítő részeket, ahol soha nem látott mennyiségben lehetett szembügre venni világító ventilátorokat, szivárványzínú vagy éppen átlátszó számítógépházakat, kimondhatatlan nevű MP3 lejátszókat és hasonló okosságokat (gyakorlott újságírók itt fejleszthetik tökélyre a sajtóelvány megfordítását egy ujjal).

Első utam kedvező Abit PR-manageremhez vezetett, aki leginkább a Bulletproofról lelkendezett (Quality, Stability, Reliability). Az Abit alaplapjai eddig is híresek voltak kiváló teljesítményükről és a minden igényt kielégítő túlhajtási hajlandóságukról, de az alkatrészek minőségével az elmúlt évek alatt többször is adódott gond. A cég döntött: nem csak a teljesítményt, hanem a megbízhatóságot is elsőrendű szempontként fogja ezentúl kezelni, csak a



legjobb beszálítottól fog pl. kondenzátorokat vásárolni. VGA kínálatukban az elkövetkezendő hetekben ATI Radeon 9600/9800XT GPU-ra épülő megoldások is helyet fognak kapni (csak mellékeseim jegyzem meg, az NVIDIA az elmúlt egy év alatt szinte az összes nagyobb exkluzív partnerét elvesztette, még az MSI is felvette az ATI-alapú kártyákat a termékpalettájára – először csak kisebb mennyiségben fognak gyártani, de ha a kereslet megnő, a termelést is feltuttatják). Az XGI Volari chipreke épülő megoldások sem fognak hiányozni a kínálatból, azonban a 2003-as CeBIT-en még szép reményű, mostanra már kissé megkészt S3 Deltachrome-mal előreláthatóan nem kívánnak foglalkozni. Socket 939-es, VIA K8T800 Pro készletre épülő, már dual-channel memóriakezelést is támogató Athlon 64-es alaplapjuk, az AV8 késő tavasszal, kora nyáron fog piacra kerülni. Grantsdale (AG7) és Alderwood (AAT) chipkészletes alaplapjaik már sorozatgyártásra készek, csak az Intel áldása hiányzik a piacra dobáshoz (a többi gyártó természetesen szintén ebben a cipőben jár).



A **Gigabyte** standján jó három órát beszélgetve leginkább azt a kérdést feszegették, hogy hazánkban az ATI vagy az NVIDIA processzoraival szerelt grafikus kártyák a népszerűebbek – merthogy a Gigabyte időközben rendezte nézeteltéréseit az NVIDIA-val, és mostantól Phoenix néven újraindítja GeForce-os sorozatát, PCI-Express-es kivételben szintúgy, mint a jó öreg AGP-vel. Az RZ sorozatba tartozó alaplapok a Gigabyte költségvetéskönyvi kategóriáját fogják jelenteni – a különbség leginkább a drágább alaplapoknál egy ideje megszokott Dual Miracle elnevezés alá tartozó funkciók elhagyása és a szerényebb szoftvercsomag lesz, a megbízhatósággal és a teljesítménnyel az ígéretek szerint nem lesz gond. Az is magától értetődő, hogy a legújabb chipkészleteket nem fogják felhasználni az RZ típusú alaplapok tervezésekor; a nagy teljesítményre és az extra szol-

gáltatásokra vagyó felhasználók ügye is a drágább modellek közül fognak választani.

A Gigabyte-ból kivált szakemberek által alapított **Albatron** az egyik legdinamikusabban fejlődő cég, mely nem a mellékelt CD-k és kábelcsokaságával, hanem termékek kiváló minőségével és ehhez képest alacsony árakkal szeretnének elhódítani néhány százalék piaci részesedést az azt uráló óriásoktól. Nem túl ismert tény, hogy a cég eredetileg kijelzők gyártására szakosodott, a standjukon nézelődve engem is leginkább ezek nagyobb méretű változatai fogtak meg. Figyelembe véve, hogy a 30 csos LCD-TV kétezer USD alatti áron kerül forgalomba, nagy sikerre számíthat nem csak az európai, hanem az amerikai piacon is. A megjelentet képi minőségével sem akadtak gondok, a demokétt vetített természetfilmm oroszlánjai szinte le-másztak a képernyőrd. A kijelző valós felbontása 1280*768 pixel, az LCD válaszáideje pedig mindössze 16 ms, és természetesen rendelkezik VGA/DVI bemenetekkel is, így akár játékokhoz is ideális választás lehet (minden Xbox illetve GameCube tulajdonos álma lehet egy ilyen TV). Európában nyár elején akarják forgalomba hozni, addig érdemes gyűjteni rá, ezen az árszinten nincs konkurenciája. További érdekfeszítésre tarthat számot a Wido névre keresztelt, 2,4 GHz-es frekvencián működő, méreteiben leginkább egy walkmanhez hasonlító drótnélküli vevőegységük, melynek segítségével a házban bárhol hallgathatjuk a számítógépünkön tárolt zenét, legyen az bármilyen formátumú.

Az **MSI** szokásos módon hatalmas standján szinte minden megtalálható volt, ami egy számítógépbe kellhet. Igencsak belehúztak a DVD írók „gyártásába”, nemcsak a kapható lesz DR12-A típusú, 12-szeres írással és képes írójuk. Az XA52 modell SATA változatban került piacra, 52-szeres CD írással és 16-szoros DVD olvasással – az új-donságot itt a SATA által nyújtott vékony kábel jelenti, mialt a házban uralkodó kábelzdszettel csökken.

Az **ATI** és az **NVIDIA** nem a CeBIT-en jelentették be új grafikus chipjeiket, mindkét gyártó inkább a PCI-Express csatlófelületet próbálta népszerűsíteni, több-kevesebb sikerrel. Az NVIDIA standja mellett volt egy kis Mocap stúdió, ahova bejutni csak több óras sorban állás után volt lehetséges, de cserébe az élmény sem volt mindennapi. A szerencsés delikvens minden fontosabb pontjára drótok, érzékelők kerültek, a művelet végzetével pedig a Hanson stúdió munkatársai elindították a programot. A monitoron megjelent a már mindenki előtt jól ismert tündér, akit a berendezés segítségével lehetett irányítani – a hatást nehéz leírni; képzeljétek el pl. egy olyan Mortal Kombato,

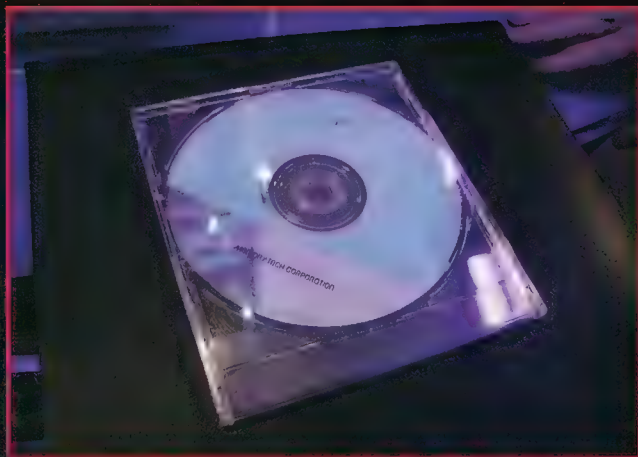


amelyekben a harcosokat saját testünkkel irányíthatjuk.

Az ismertebb tuningmemória-gyáriok, mint az **OCZ**, a **Corsair**, a **Geil**, a **SimpleTech**, leginkább 500 MHz feletti is stabilan működő moduljaikkal villogtak, a legtöbbjük szerint a DDR-II a bevezetések nem fog számottevő gyorsulást hozni.

Hűtés terén ismét a **Zalman** és a **ThermalTake** vité a pálmát. A Zalman standján szinte lehetetlen volt közel férkőzni a TNN-500A házhoz, mely lényegében teljesen zaj- és ennek megfelelően ventilátormentes, komplex hűtési rendszer, melyben mindent hűtőbordák és heatpipe-ok vesznek körbe. Meglepetése ugyan nem a legelegánsabb, és lehetne nagyobb méretű változata is (hat 5,25 csos helyiely), de igen hatékony megoldásnak tűnik – a cég pozitív hozzáállásának hála nemcsak a részletekben ismertetőt is olvashattok róla. Megújult az utóbbi időben igen népszerűvé vált passzív VGA-hűtőök is, a jobb hatások érdekében most már két heatpipe-os változatban is kapható lesz. A Zalman is beszál a vízűtés gyorsan fejlődő piacára Reserator 1 nevű termékével, amelyet elsősorban azok számára





ajánl, akik nem érik be processzoruk alap órajelével, de a túlhajtás miatt nem akarnak turbinát felszerelni. Igazán meggyerő újdonság volt még a Theatre 6 5.1-es fejhallgató és a hozzá tartozó erősítő/USB-s hangkártya. A röpké próba során kiderült, hogy bár a kis füles nem képes maradéktalanul visszaadni a különböző hangfajok által nyújtott térérzetet, magasan a legjobb próbálkozás, amit ezen a téren alkotnak. A különböző irányból érkező hangok pozicionálása meglepően jó volt, a hang tiszta maradt nagyobb hangerő mellett is, és a fejhallgató is kényelmes viseletnek tűnt – bár ezt nem lehet egyértelműen állítani mindösszesen öt perces viselet után, mindenesetre az első benyomások rendkívül kedvezők voltak.

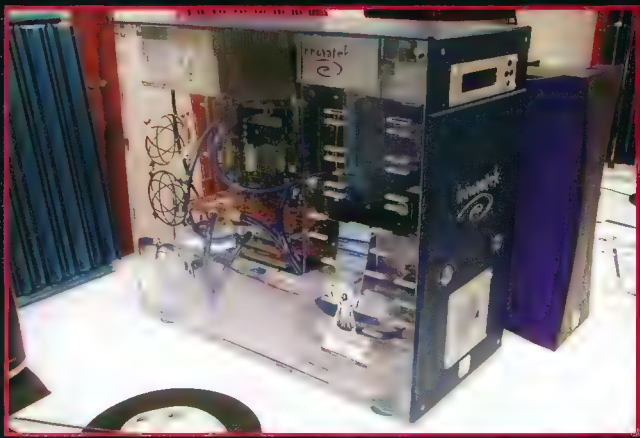
A ThermalTake elvágta a kötelező éves frissítési, két emiatt méltó újdonsága a Tsunami aluminizált és az Aquarius III. Előbbi kísértetiesen hasonlít a CoolerMaster Wavemasterre (öt láthatattok az Athlon 64 cikk képein), utóbbi pedig kapott egy csinos kezelőpanelt, és némileg a hűtés hatásfokán és a szerelhetőségen is javítottak. Új, csendes táplálék már 12 cm-es ventilátorral lesznek szerelve, így a zajátalomra folyton panaszkodó felhasználók is megtalálhatják a számításkukat (nem mintha az eddigi TT tápok annyira hangosak lettek volna).

Az idei CeBIT az optikai **adattárolással** kapcsolatos újdonságok és hírek tekintetében rendkívül felmérés képet mutatott. Ez minden bizonnyal annak köszönhető, hogy a tömegtermelés még egyértelműen a jól bejáratott CD-s termékvonalat tolja agresszívan, de időközben a fejlesztők és a gyártók a DVD-t helyezték (vagy inkább csak helyeznék) előtérbe. A helyzet érdekessége, hogy az újabb generációs DVD technológiák megjelenése is küszöbön áll, de egyelőre még korai lenne eldönteni, melyikük lesz a befutó, hiszen a jelenlegi DVD-piac kapcsán sem tudunk zöldágra vergődni. Egy magára valamit is adó, üres optikai adathordozókat gyártó-fejlesztő cégnek ma legalább tízféle termékkel kell jelen lennie a pia-

con, hogy teljesen lefedje a jelenlegi igényeket, és a meghajtókat gyártó cégeknek sincs sokkal könnyebb dolguk. Bár a CD-R technológia további fejlődése és a CD-írók gyorsulása gyakorlatilag megállt, a CD lemezek tömegtermelése és piaci térhódítása töretlenül nő, ahogy a CD-R(W) lemez a mindennapi adattárolási feladatok első számú adathordozójaként szinte a floppy lemezekkel egy felhasználási szintre került. A DVD-írás a megszokott szabványok által gerjesztett nehézségek ellenére bámulatos sebességgel terjed, a két vagy akár három írást DVD formátum írásra is képes meghajtók a legkellendőbb kiegészítő hardvereszköznek számítanak az egész világon. A „mazel” CD-R(W) meghajtók és CD-ROM olvasók teljesen kezdenek kikopni a gyártók palettájáról, és a combo meghajtók is egyre kevésbé népszerűek, de még egyedül azoknak a kombinált DVD-ROM + CD-R(W) öszvéreknek marad egy kis esélyük a multiformátumú DVD-írók minden elsőpró rohamát mellett.

DVD+RW Alliance

A „pluszos” DVD formátum fejlesztőit és gyártóit tömörítő szövetség a szokásos tágas, szellős kiállítási standon fogadta az érdeklődőket. A középső recepciótól és a sajtópulttól eltérően semmiféle központosítás nem jellemzte a demonstrációt, hiszen a szövetséget alkotó jelentősebb cégek kisebb, önálló pultjai között tetszőlegesen sorrendben lehetett levadászni azok képviselőit egy kis információszerezés céljából. Természetesen a DVD+RW Alliance tartott egy önálló, összefogott sajtótájékoztatót is, ahol minden jelentősebb hír és bejelentés egy hatalmas lövegzettel a sajtó képviselőinek arcába telt. A sajtótájékoztatót követően vehettük először szemügyre az első kézzel fogható, kétrétegű DVD+R terméket, amely egy DVD lemezt formázó igen izletes tapasztalás volt (Nagy Zoli kollégánk különösen nagy figyelmet szentelt az alapos tapasztalásnak). A sütemény nyolcszoros sebességgel elfogyasztása igen jól esett a (nagyománosan a CeBIT időtárlamára időzített) pocsk hannaher időjárásában áttárgyott szegény újságíróknak. A DVD+RW Alliance a piac farkastörvényeinek megfelelően kimondottan igyekezett oda csapni, ahol a konkurenciának a legnagyobb fájdalmat tudja okozni. Ez a csapás ugyebár a CeBIT idejére véglegesített kétrétegű DVD+R szabvány bejelentése volt, ami az egyéb újdonságok (például a 16x-os sebességgel DVD+R írás sikeres megvalósításának híre) mellett a legnagyobb figyelmetnyek számított a konkurens DVD-R(W) szabványcsoporthoz ellentében. A DVD+R kétrétegű változata ugyanis nem csupán a technológiai bemutatok keretein belül, de két-három hónap múltán a piacon is elérhető lesz, a nyáron ugyanis megjelennek a Philips, a BenQ és más DVD+RW Alliance tagok kétrétegű írásra alkalmas meghajtói. Nem kevés kilincselés és sorban állás után sikerült eljutni a Philips cég ama munkatársához, aki közvetlenül felel a legújabb meghajtók tesztelődésének sajtóhoz történő mihamarabbi eljuttatásáért, így bizton reménykedhetünk benne, hogy két-három hónapon belül a Gamer hasábján az első között olvashattok majd a kétrétegű íróval szer-





generációs, kék lézerező működő DVD utódok egyike (igen, megint több szabvány lesz egyidejűleg, igazán meg szokhatnánk). A Blu-Ray rétegenként 25 GB anyag tárolására alkalmas formátum (egy oldalon két réteggel), tehát 50 GB-os kapacitásával az igényesebb választásnak tűnik – egyelőre, 405 nm-es hullámhosszon üzemelő kék lézer szolgálja az adatírást és a dekódolás eszközei. Az első generációs íráható változat (HD felbontású asztali videofelvétel készülékben) már egy éve elérhető Japánban (hol másutt), de most bejelentették a végleges gyári (azaz előre rögzített adatokat tartalmazó, műsoros) BD-ROM formátumot is. Az 50 GB-os lemezeket a jelenlegi DVD-Video kiadványok esetében alkalmazott felbontásban és minőségben mintegy 20-22 órányt tárolhatunk, míg HD felbontásban (ha MPEG-2 formátumban tároljuk az anyagot) 4 órányi felvételt tudunk rögzíteni (akár 25 Mbit/sec átlagos adatátviteli sávszélesség mellett, ami elegendő az MPEG-2 HD felbontású használatához). A műsoros, gyárilag préselt BD-ROM lemez írásai előnye, hogy gyártása olcsó és gyors, a meglévő CD/DVD-gyártó üzemek kis költségárfordítással tudnak majd átállni az új formátum nagytömegű gyártására. A háziagosan íráható Blu-Ray változat tökéletesítését a fejlesztői csoportba nemrég csatlakozott TDK végezte el – a sajtótájékoztatóján jelentették be a cég hivatalos elkötelezettségét a Blu-Ray irányában. A rendezvényen igyekeztek hangsúlyozni, hogy a Blu-Ray az egyetlen olyan jövőbeni formátum, amely alkalmas a következő generációs DVD-Video szabványt kiszorítani – akár a jelenlegi DVD-Videoonál már megszokott MPEG-2, akár a helytakarékosabb MPEG-4 lesz a videokódolás alapja. A legnagyobb durranás talán a rendezvény végén elhangzott, inkább csak féltálatos bejelentés volt, amely akkor született, amikor egy újságíró kolléga pimaszul azt tudakolta, hogy ha ilyen nagy reményekkel tekintenek a Blu-Ray-re, mint a követ-

kész hivatalos DVD-Video szabvány alapjául szolgáló formátumra, akkor miért nincs az egybegyűlt cégvezetők között egyetlen prominens filmkiadó képviselője sem? A csendes, de értelmes választ a Sony vezető beosztású képviselője adta: a Sony, úgy is, mint a Sony Pictures (kiadó mamutcég) rokonvállalata mindent megtesz majd azért, hogy a Blu-Ray legyen az egyetlen lehetséges jelölt a következő generációs DVD-Video adathordozójának szerepére.

HD-DVD

Az NEC standján kóborolva lettünk figyelmesek az órási kijelzőn futó Mátrix – Forradalmak film képkockáira. A szemünk még tovább kerekedett, amikor megálltunk a hihetetlenül jó minőségű (természetesen HD felbontású) film forrást: egy HD-DVD meghaltó prototípusáról pergett a jelenetek, méghozzá WMV9 (Windows Media Video 9) formátumban (ez a Microsoft nagyfelbontású, műsorsugárzásra is optimalizált saját MPEG-4 megoldása). A kijelző mellett áldogoló, szerény Japán úriemberről párpercnyi beszélgetés után kiderült, hogy a NEC optikai adattárolási részlegének európai vezetőjét tisztelhetjük benne, és minden kérdésünkre nagyon készségesen válaszolt. Megtűjtük tőle, hogy a HD-DVD ugyan kisebb kapacitással (oldalonként „csak” 30 GB) kecsegtet, de a HD-DVD fizikai formátumát fejlesztő végék szerint az MPEG-4 alapú tömörítési eljárásokhoz ez is bőven elegendő lesz, valamint a HD-DVD lemezek és készülékek gyártása olcsóbban megoldható, mint a konkurens (nyilvánvalóan a Blu-Ray-re gondolt) megoldások esetében. A HD-DVD másik előnye, hogy nemcsak a jelenlegi DVD, hanem a CD lemezekkel is kompatibilis marad visszafelé, míg a Blu-Ray eszközök a CD-ke-

váthatólag nem támogatják majd olvasás szempontjából. A HD-DVD tehát a másik jelölt a kék lézerező működő nagykapacitású optikai adathordozók közül, amely alkalmasnak tűnik a DVD leváltására – a következő egy-másfél évben kiderül majd, hogy a kiadók melyiket tartják megfelelőnek. Egy biztos: a filmkiadók nem fognak egyszerre két különböző formátumot támogatni, így a piaci farkastörvények és a mamutcégek dollármilliói döntik majd el, melyik szabvány maradhat talpon.

Kommunikáció

Mielőtt mindenki belesárgulna az irigységbe, elmondom, hogy szerény személyemnek nem volt alkalma kilátogatni e jeles eseményre, ám a többiekől beszerzett információk és egyéb kellemes dolgok (CeBIT utáni sajtótájékoztatók stb.) segítségével tárom elétek „japanszalataimat”.

A kiállításon számtalan, ma már megszokott termékekkel találkozhatunk, úgymint routerek, switch-ek, mindezek ultrahiper változatai (például egy router, mely egyben tűzfal, 108 Mbit/s-os access point, VPN szerver és még sorolhatnám – mindez átszámítva forintra közel negyed millás áron...), ám egyfajta tendenciát mindenképpen megfigyelhettem: A mostani termékekbe és szolgáltatásokba igyekeznek mindenfélét egyszerre beletömni. Ez az elv engem emlékeztet a jó öreg tévé shopos robotgépre (aprít, darál, fűr, farag, kávét főz, csak épp nem működik), ám szerencsére az már a múlté. A mostani készülékek igényesen, megbízhatóan lettek kialakítva, minek köszönhetően valóban érdemes eltölteni egy-egy set box vásárlásán.

Ha már megemlítettem ezeket a mindent bele dobozokat, kicsit rátérnék egy olyan szolgáltatásra, amely ki is szolgálná eme készülékeket – távórló. Mert mi is a mai értelemben egy set top box? Olyan készülék, mely televízió, DVD, HIFI és netán egy számítógép ötvöze. Tudunk rajta tévézni, DVD-zni,





zenét hallgatni, illetve ezeket elegyíteni (pl. DVD videó felvétel).

Az Allied Telesyn egy kicsit tovább gondolkodott, és a következőt gondolta ki: mi lenne, ha olyan szolgáltatásplatformokat készítenénk, melyek képesek egyszerre video-, hang- és adatkommunikációra is. E masterhármaszt nyújtó készülékeket jó pénzért eladnánk a szolgáltatóknak, melyek a kedves ügyfeleinknek nyújtják ezt az extra szolgáltatást.

Mit lát ebből az ügyfél, azaz ti? A lakásba bevezetnek egy kábelt, annak végére rákötnek egy készüléket. E készülék gyakorlatilag egy speciális router (útválasztó), amely a megvásárolt szolgáltatást nyújtja. Az érdekesség a következő: ha erre alkalmas set-top boxunk van, akkor azon keresztül megtekinthetjük a TV adásokat (melyek mikor kezdődnek), némi információt a filmről, ezek felvételét beállíthatjuk

(amennyiben merevlemezre mentjük, akár egyszerűen több filmet is felvehetünk), sőt, arra is lehetőségünk van, hogy mi magunk adjuk meg a kezdési időpontot. Ezek mellett vígan internetezhetünk igen magas sávszélességgel, sőt, hogy meglegyen a hab a tortán, még telefonálhatunk is – persze nem a helyi telefonhálózaton keresztül (hacsak nem olyan valakit hívunk, aki arra van rákötve). Az ilyen hálózaton belüli telefonálások akár ingyenesek is lehetnek, hiszen nem a teljes vonalat foglaljuk el, hanem annak töredékét (ez az a bizonyos VoIP – Voice over IP –, mely digitalizálja hangunkat, elküldi ezeket a biteket, a fogadó meg visszakódolja hanggá). Amennyiben a kábel lefektetése nem megvalósítható (iszonyú költségekkel jár), alternatív megoldás is létezik: az ADSL. Eme átviteli technológia segítségével a felvázolt masterhármas szolgáltatás megvalósítható. Úgyhogy örülhetünk, lesz ADSL vonalon keresztül telefonunk, netünk, sőt, tévézetünk is együtt!

Vagy mégsem? Minden jóban van valami rossz. A szolgáltatás egyetlen nagy háttérrel rendelkezik, mégpedig az iszonyatos sávszélesség igényével. Ha teljesen ki szeretnénk használni a masterhármas lehetőségeit, legalább 10 Mbit/s-os vonallal kell rendelkezniünk. LAN-on ez nem nagy szám, de gondoljatok bele, milyen frankó volna ekkora internet-élelés! A hazai ADSL technológia legfeljebb 8 Mbit/s-ot bír el, ám ezt is csak rendkívül korlátozott körben. Jelenleg a 1,5 Mbit/s is elérhetetlen a legtöbb háztartásban, így ennél magasabb sávszélességű csomagot ki sem dolgoztak még. És nem beszéltünk még az ADSL2-ről, mely immár legfeljebb 22 Mbit/s-mal tudná

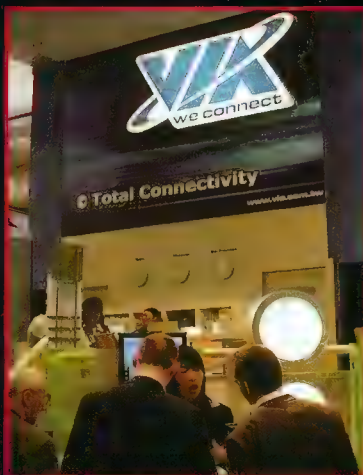
Szójegyzék

FTTH (Fiber to the Home): Speciális átviteli megoldás, mely során optikai kábelben keresztül hozzuk létre az Ethernet csatlakozást az előfizető és a szolgáltató között. A masterhármas szolgáltatáshoz javasolt az ilyen kiépítés.

Head-end: Fejállomás. A televíziós szolgáltató ezen keresztül fogja a különféle TV adásokat (például műholdról), és innen továbbítja őket az előfizetőknak.

Middleware: Olyan szoftverek és szolgáltatások összessége, melyek a szolgáltatót kötik össze az előfizetővel magas sávszélességgel. Így ezen keresztül jön létre a masterhármas szolgáltatás.

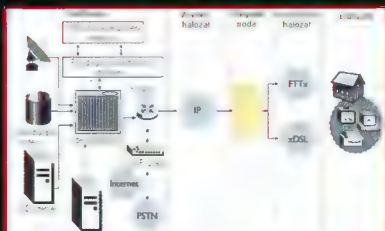
VoD (Video on Demand): Igény szerinti videó, azaz a videóközvetítés akkor indul el, amikor az előfizető akarja.



nyomni a jelet – ha lenne ilyen bekötve valahol. Tehát az ADSL-féle kapcsolat egyelőre kilőve. A közvetlen kábeles bevezetés már picit biztatóbb: hazánkban már megkezdődött ehhez hasonló beruházás (sőt, be is fejeződött) – mely magánszemélyek számára érhető el –, ám egyelőre kizárólag Internet és VoIP funkciókat lát el. Persze igen nagy korlátokkal: havi 10 000 Ft 15 GB-ig, e feletti adatforgalom esetén lekorlátozzák az illetőt 64 kbit/s-ra. Ha továbbra is szeretné a nagy sávszélességet (2-300 kByte/s), akkor fizessen be 5000 Ft-ot, és az aktuális hónapra újabb 15 GB forgalmat kap. Ez tovább bővíthető a végtelenségig, csak épp rámegy a gyártnak is. Mindentől függetlenül ez a szolgáltató még mindig a korrektek közé tartozik (csak épp helyhez kötött).

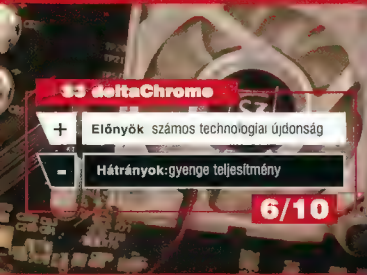
Végcsodában annyit mondanék, hogy amint látjátok, a technika csodákra képes, ma már minden dolgot elintézhetnénk a fotelünkben. Az újabbnál újabb készülékek egyre kisebbek, egyre többet és többet tudnak, szinte már ki sem tudjuk használni őket. Csupán elérhetetlenek számunkra: vagy a mi pénz-tárcánk miatt, vagy a szolgáltatók tárcája miatt.

Humor: Póster, Dudi



Igy működne az adat-hang-videó átvétel egyszerre.

S3 DeltaChrome teszt



S3 deltaChrome

+ Előnyök számos technológiai újdonság

- Hátrányok: gyenge teljesítmény

6/10

Furcsa belegondolni, hogy azok számára, akik az elmúlt három-négy évben kapcsolódtak be komolyabban a számítógépek világába, az S3 név valószínűleg nem mond semmit. Esetleg valamelyik számítógépbontóban találkozhattak llyennel. Itt az idő, hogy kicsit felidézzük a múltat, és átvigyük a jelenbe.

Tíz évvel ezelőtt nehéz lett volna elképzelni számítógépet S3 videokártya nélkül, az akkori gépek nagy részében valószínűleg az S3 Trio család valamelyik változata dolgozott. Teltek, múltak az évek, megkezdődött a 3D-e forradalom, mindenki új nevekkel ismerkedett meg, de az S3 még akkor is élt és virult: versenytársainál sokkal olcsóbban kínálták 3D gyorsítót. Így rengeteg gépbe került Savage kártya. De a cég nem egyszerűen olcsó klónkártyákat gyártott, számos nagyon jelentős egyedi újításuk volt, ilyen például az S3 Texture Compression, ismertebb nevén S3TC, vagy DXT1. Mert bizony a DirectX-be került első textúratömörítő eljárás az S3 fejlesztette ki. És rendkívül jól is működött, ha vette valaki a fáradságot, hogy kihasználja a benne rejlő lehetőségeket. Az Unreal Tournamenthez például külön CD járt a 2048x2048-as felbontású textúrákkal, melyeket

hardveres geometriai számítást és megvilágítást végző motor, a T&L. Csak hogy egy kis hiba csúszott a hardverbe, ezért kénytelenek voltak az utolsó pillanatban kikapcsolni ezt a részt. Ekkorra viszont megjelent az NVIDIA GeForce256, mely működő T&L egységet hozott, ami óriási csapás volt az S3 számára. De a legnagyobb hibát nem a be nem fejezett Savage 2000-rel követték el, hanem azzal, hogy úgy gondolták: a grafikuskártákészítésben több pénz van, mint pusztán a lapkák előadásában. Ezért egyesültek az akkoriban nagyon neves videokártya-gyártóval, a Diamond Multimediával, és a korábban számos gyártó megoldására építő céget csak S3 lapkával szerelt kártyák gyártására kötelezték. Ezzel ugyanazt a baklövést követték el, mint a szintén ugyanabban az évben megszűnt 3dfx, ugyanis ezáltal azok a gyártók, amelyek addig az S3 lapkáira építették kártyát, más cég után néztek. Így a Diamond Multimedia teljesen magára maradt a Savage 2000 alapú Viper II-val, mely nem volt rossz, de a GeForce256 gyorsabb volt nála, és ez még akkor is elég volt a teljes összeomláshoz, ha az NVIDIA megoldása lényegesen drágább volt.

Végül 2000 közepén a cég kettévált: a grafikus részleget a VIA Technologies vásárolta meg, míg a Diamond Multimedia egyéb termékeit, például a világ első MP3-lejátszó családját, a Riot SONICblue néven vitték tovább. A SONICblue egyébként azóta többször a csod szelére került, hibás forgalmaznak nagyon jó termékeket, nem minden sikerül jól, ahogy szeretnék.

Minket azonban sokkal jobban érdekel az S3 Graphics, mely az elmúlt három évben előszörban a VIA lapkakészleteibe épített grafikus magát felelt. A csendet 2003 elején törte meg egy bejelentés, miszerint DirectX 9-es grafikus lapka fejlesztésén dolgoznak DeltaChrome néven. Többeszlő bejelentés után a cég oldalán számos, nagyon érdekes képességről olvashattunk, erről mi is készítettünk összefoglalót tavaly májusban.

zó egység csatlakozik. Ez mindenképpen nagyon jól hangzik, hiszen például az ATI Radeon 9800 XT is ilyen felépítéssel rendelkezik. Na persze nem szabad túl sokat várnunk, a cég egyértelműen a középkategóriába sorolja megoldását, ezt mutatja a 128 bites memóriavezérlés is. A DeltaChrome F1 és a DeltaChrome S8 mindössze egyvalamben különbözik: míg az előbbi 256, utóbbi csak 128 MB memóriát képes kezelni. Azóta azonban ők is rájöttek, hogy 128 MB is bőven elég, ezért a DeltaChrome F1 valószínűleg soha nem jelenik meg. A DeltaChrome S4-re később számíthatunk, ez a változat abban tér el az S8-tól, hogy csak négy csövezetékkel rendelkezik.

Mielőtt rátérnénk a háromdimenziós sebességre, ejtsünk néhány szót a DeltaChrome igazi különleges képességeiről, melyek kitérdimenziós alkalmazásokhoz használhatók.

Az ATI videokártyával rendelkezők már kicsit megismerhették, milyen is az, amikor az elsősorban 3D-s számításkorra tervezett képponttárlókat ráeresztjük egy egyszerű videofilmre, hiszen a DivX lejátszója hardveres minőségjavítást kínál lejátszás közben. A DeltaChrome ennél sokkal-sokkal többet nyújt, ezért az erre szolgáló egység külön nevet is kapott, ez a Chromotion. Akinek van TV vevő kártyája, vagy egyszerűen csak látott már digitalizált TV adást, tudhatja, hogy „nem olyan”, mintha TV-n nézné. És ez nemcsak az alacsony felbontás miatt van, hanem azért is, mert a TV adás félképként jön, a számítógép viszont egész képkockákkal dolgozik. A gond az, hogy ezeket a félképeket nem olyan egyszerű egyesíteni, hiszen amelyek később érkezik, egy kicsit későbbi állapotot ábrázol.

A félképek egyesítése nagyon bonyolult feladat, igazán jó minőséget csak rendkívül sok munkával lehet elérni. Mindemellett a viszonylag gyenge, analóg jel digitalizálása sem egyszerű feladat. A Chromotion motor viszont képes valós időben, tanulmányon végigpásztázni a képkockákat, és annak minden egyes képpontját úgy dolgozza fel, ahogy azt a lehető legjobbnak tartja. Így soha nem látott képmínőség érhető el vele, mindez várokozás nélkül. A Chromotion minden bizonnyal számos grafikus és videó-vágó érdeklődését felkelti, ugyanis valós időben képes olyan hatásokat feldolgozásra, amit eddig hosszú ideig kellett számoltatni valamilyen szoftveres alkalmazással. Legtöbbször természetesen az idegfelhasználókat is érintő szolgáltatások érdekelnek, szerencsére ebben sem szenvedünk hiányt. A hardveres MPEG2- és MPEG4-dekódolás már megszokott, a DeltaChrome azonban a Windows Media formátumot is gyorsítja, ez hihetetlenül hasznos lehet, ha például a Microsoft High Definition DVD szabványa teret hódít magának, az új lemezek lejátsz-

Unreal Tournament 2003

DM	DOM	DM	DM	CTF	CTF	DM
Antares	Summit	Phoenix	Inferno	Face3	Citadel	Asbestos
GFFFX5700LE	71.4	72.3	75.6	62.9	96.4	79.3
GFFFX5700	100	104	112	76.6	129	105
R9800SE	40.1	61.4	68.7	38.8	76.8	61.7
DeltaChrome S8	60.9	76.7	70.9	61	72.9	46.5

telepítve soha nem látott képmínőséget érhetek el minimális teljesítményvesztéssel árn.

Végül 1999 harmadik negyedében hirtelen bejelentették forradalmi újítást hozó lapkájukat, a Savage 2000-et. Ez az újítás nem más volt, mint a

Később az is kiderült, hogy három lapkát kívánunk piacra dobni: a DeltaChrome F1-et, a DeltaChrome S8-at és a DeltaChrome S4-et. A DeltaChrome F1 nyolc feldolgozó csövezetékkel rendelkezik, melyekhez darabonként egy textúra-

sához ugyanis szoftveresen nagyon komoly erőforrások szükségesek.

Az idő múlásával a házimozí rendszerek egyre inkább elterjednek, márpedig az igazi minőséghez nagylehetőség kell, vagyis HDTV. Ezt azonban vezérelni kell, a DeltaChrome Hi-Def HDTV-nek köszönhetően a 480p, a 720p, az 1080i és az 1080p mód is elérhető. Mindezek mellett az S3 kártyája még számos képmínőség-javító szolgáltatást nyújt, legyen az képváltás-csökkentő vagy automatikus felbontásbájló.

Az elmúlt fél évben már csalódnunk kellett egy nagyot, az XGI Volari Duo nemhogy nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, egyenesen életképtelenné mondható jelen állapotában. Ezek után nagy kérdés, hogy vajon az S3 Graphics képes lesz-e valami igazán maradandót alkotni. Látszik hát a gyakorlati tapasztalatokat!

A kártya a Club3D-től már megszokott asztalványos doboz kicsit testre szabott változatában érkezett, de mivel ez még nem a boltok polcaira szánt példány volt, a belsejében a kártyán kívül csak az illesztőprogramot találjuk, azt is írott CD-n. Természetesen nem kell aggódni, mire a felhasználókhöz kerül, minden összeáll majd.

Maga a kártya kulátrált, fekete nyomtatott áramkört kapott, kicsit furcsa volt viszonylati rajta az alaplapokról ismert foglalatba illeszkedő, cserélhető BIOS-t, de legalább egy esetleges meghibásodás esetén könnyű cserélni. A hűtés már első ránézésre igen meglepő: rég nem láttunk ilyen kisméretű hűtőbordát hasonló kategóriájú termékben. Az első tesztek lefutása után azonban nyilvánvalóvá vált, hogy nem egyszerű szórólárol van szó, hanem maga a lapka ilyen hatékony, rendkívül kevés hőt termel. Ez mindenképpen nagyon jó pont az S3 Graphicsnek, valószínűleg az elmúlt néhány évben a lapkakészletekbe integrált grafikus magok tervezése során szerzett tapasztalatokat kamatoztatták a DeltaChrome-nál. A Club3D-t már kevésbé dicsérhetjük, ugyanis a kártyára szerelt ventilátor néhány nap alatt megbíbasodott, ez olyan hang jött belőle, mint a legolcsóbb háztartástól két év után. És akármint csináltunk vele, a hihetetlen zajt nem tudtuk elűz-

ni. Bizunk benne, hogy a végleges változat kiadásáig lecsereleik ezt, mivel nagyobb hűtőbordával ventilátor nélkül is gond nélkül elmenne.

Kártyáinknak nehéz volt ellenfelet találnunk a 3D-s teljesítmény méréséhez, végül három megoldással mérjük össze. A leglassabb és legolcsóbb ezek közül a Sapphire Radeon 9600SE-je volt, mely 64 bites memóriavezérlőjének köszönhetően igen szerény teljesítménynek mondható. A következő szintet a GeForce FX 5700LE képviseli, míg a legnehezebb akadály a GeForce FX 5700 volt. Szokásunktól eltérően most csak a látványjavító bekapcsolása nélkül elért eredménye-

je. Kezelőfelülete igen letisztultnak és barátságosnak mondható, sokkal kezelhetőbb, mint mondjuk az XGI Volarié, maga a meghajtóprogram azonban még korántsem tökéletes. OpenGL alapú programokat egyáltalán nem tudunk rendszeresen futtatni, a nagy részük el sem indult. Persze a legtöbb mai program Direct3D-t használ, itt csak néha kisebb kényszerűt vetünk észre, 2D-ben viszont több kellemetlenséget is tapasztaltunk. A kártya hajlamos volt a beállított 75 Hz helyett 85 Hz-es képráfrissítást, amit TFT kijelzők nem igazán kedveltek, azinkronizációs hibára hivatkozva egyszerűen nem adott képet. Ilyesmit még soha nem tapasztaltunk, a hibás vezérlés egyes monitorokban még akár kárt is tehet. Előfordultak néha furcsa „ottmaradások” az asztalon, ami szintén nem mondható normálisnak, de ahhoz képest, hogy félkész kártyával és félkész vezérlőprogrammal volt dolgunk, egész jól teljesített. Sajnos a háromdimenziós alkalmazások esetében erősen csalódnunk kellett, a lapka nem azt hozta, amit egy nyolcvanmillió tranzisztor-



ket közülük, a DeltaChrome ugyanis egy igen komoly hiányossággal rendelkezik: csak supersampling alapú aláimításra képes, ami nagyon teljesítményigényes. Ezt a gyártó is tudja, így 2x-esnél jobbat be sem állíthatunk, igaz, ennek képmínősége a konkurens megoldások multisampling eljárásának 4x-es változatával vetekszik. Csak hogy ezért túlságosan nagy árat fizet, nem csak hogy ezért túlságosan nagy árat fizet, hanem maguknál ismétlődően kaphatunk így. Komoly dicséréttel kell azonban illetnünk az anizotropikus szűrést, ez ugyanis tizenöt lépcsőben (2-16x) állítható, kiváló képmínőséget nyújt, és a megszokottól kisebb lassulással jár. Ennek ellenére úgy gondoltuk, jobb megvárni, amíg a meghajtóprogramok kifinomulnak, visszaterünk a kérdésre.

Az S3 Graphics finombeállító aszedőprogramja a kicsit szokatlanul hangzó Screen Toys nevet kapta, és igen vegyes tapasztalatokat szereztünk ve-

ros, nyolc csővezetékkel ellátott megoldástól várhattunk. Még a Radeon 9600SE is túlteljesítette a legtöbb tesztben, ezzel a kártya felhasználási területe nagyon könnyen be is határolódik. Nagyon kellemes csatlódás volt viszont az S3 Graphics újdonsult fejlesztésének TV kimenete, a Chromotion motor és a remegésgátló kiválóan üzemelt, ilyen szép képpel még nem találkoztunk TV-n. Akik tehát elsősorban játéka vagy egyéb teljesítményigényes, háromdimenziós alkalmazások futtatására készül, ne a DeltaChrome-ot válassza, jelen állapotban erre semmiképpen sem ideális. A kártya ára azonban egyelőre ismeretlen, ha valamilyen csoda folytán bruttó 25 ezer forint környékén hozható, az S3 Graphics programok kicsit finomodnak, igen kellemes alsó-közép kategóriás megoldás válhat belőle.

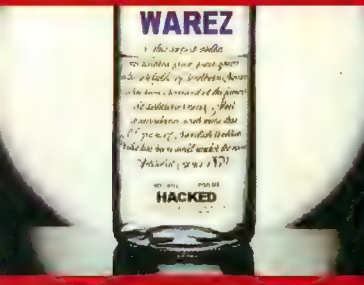
Az XGI Volari V8-cal ellentétben az S3 próbálkozása nem tűnik értelmetlennek, ugyanis technológiai útjaitól és képmínősége miatt a piac egyébként területén nagyon sikeres lehet. Egyes playtek szerint például a Microsoft az S3 DeltaChrome-ot szánja a Windows XP Media Center Editionnél ellátott otthoni szórakoztatóközpontjába. Ismerve a szoftver-órás erejét és elszántságát, nagyon valószínű, hogy a DeltaChrome hamarosan rengeteg háztartásba jut majd. Tervezik egy TV-vevővel ellátott változat kiadását is, amelyek a Chromotion motor képességeit kihasználva új fejezetet nyithat a digitális televíziózás történetében, de persze ehhez még rengeteg munkára és időre van szükség.

vyori@hardwarec.hu

1024x768x32

	GFFX5700LE	GFFX5700	R9600SE	DeltaChrome S3
3DMark03	1944	2899	1741	1599
3DMark2001	7958	9321	6075	5032
ChameleonMark	67.1	92.2	110.7	95.3
Max Payne 2	44.3	52.3	47.2	40.9
Splinter Cell	14.9	20.3	13	18.5

Pixelsóder



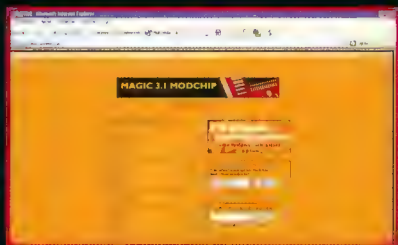
Az ember már csak olyan, hogy szeret dicsekedni, szereti a virtuskodást, hivalkódást. Teljesen emberi dolog, már velünk van azóta, hogy lemasztunk a fáról – sőt, az is lehet, hogy a fáról is csak azért masztunk le, hogy megmutassuk, mi le tudunk ám jönni onnan, és nem csak zuhanva és feje, hanem ügyesen, oldalvást, háttal, fenékkel előre is, ahogy tanítják az óvodában. De azért mindig és mindennel nem kellene dicsekedni. Főleg nem olyasmival, ami egyrészt ciki, másrészt meg kaphatunk érte a pofánkra (ha már nem törtük össze a fáról lejövét, akkor kár lenne idelent beveretni, nem igaz?).

Szóval, vannak ezek a fránya számítógépes játékok. Ezeket emberek írják, kladók dobják piacra, boltokban árulják (na jó, újabban már lebitlen is lehet hivatalosan, ha tudsz fizetni elektronikus úton, ez az e-kereskedelem, ami azért „E”, mert az árúért fizetni tuti kell, de a kérdés, hogy megkapod-e? Brr, de rossz volt, mégsem ez lett a hónap vicce). Tehát a játékokért fizetni is lehet – nem azt mondom, hogy kell, mert ebben a témában inkább vesszetek össze a Brazíliál a levrován -, amit nem mindenki tesz meg. De nem is ez érdekel. Nem zavar, hogy kinek mennyi Philips meg TDK kiadású játéka van.

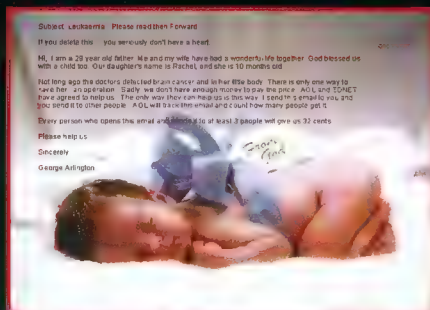
De ezt nem illik a hátunkra írni. Nem is az illendőség végett, hanem sokkal inkább azért, mert prosztóság. Elmesélem, mire gondolok. Vannak olyan oldalak, ahonnan egy pillanat alatt meg tudhatod, milyen játékokat törtek fel, és tetek közziköcsbe az ügyes programfeltörő srácok, csoportok. Vannak ugye szerverek, fizetős oldalak, cím sok-sok érdekes forrás, ahonnan ezek beszerezhetők. Vannak közöttük jó játékok és vannak rosszak, némelyiket akkor se venném meg, ha egy forintba kerülne, másokért meg hajlandó lennék (és vagyok) fizetni is. Amit az ember „megszerez”, és nem tetszik, az meg elől a polcon, aztán egy idő után megy a szemébe. Attól viszont a bicska nyitogatódik ki a zsemben, ahogy egyesek ezt eladják a fórumokon.

A játék még meg sem jelent, a cím éppen hogy felkerült valamelyik warez-híradó weboldal legfelső sorába, már jönnek is a beírások: „már hozza a postás, hehehe”, meg „már kint van a boltban, most vásárolom meg, hahaha” és hasonlók. Kérdem én ilyenkor: mi a retrekre ilyen büszke a szerencsétlen? Hogy van illigális hozzáférése? Akkor nagy sült-bolond, mert ha sokáig hirdeti, akkor előbb-utóbb a szabad levegőhöz nem lesz hozzáférése, csak rácson keresztül. Vagy arra büszke, hogy neki már lejt, és előbb tud játszani vele, mint más szerencsétlen (vagy becsületlen) ember, aki nem tudja vagy nem meri letölteni a warez cuccokat? Az egy dolog, hogy mit művelünk otthon, vagy zárt baráti körben, de nyilvánosan azzal hencsni, hogy éppen mit töltesz le, mit lopoz el, mit warezolsz össze, nem más, mint borzasztó nagy bunkóság. Az internet anonimitása ugyan bátorító, és őszintén örülök, hogy manapság még kevés esély van rá, hogy egy fórumüzenet nyomán valakinek a nyakába akaszodjon a rendőrség, de előbb-utóbb a hangosan kiabálók a közölközésbe majd olyan vadakat, akitől jobb lenne tisztes távolban maradni. Mindegy, ha nekik az kell...

véden említett bábjajzott embereknek, bizony mind-mind hamis levelek, hazugságok. Undorító, amikor valaki az emberi jóindulatra építve ilyen hamis levéláncokkal terhel a netet (sok ilyen hoax a vírusokról, térgéknél és spameknél is nagyobb károkat és torlódást okoz), és megtevesztli a jóakaró emberek tízezreit. Gondoljunk csak bele: hogy a fészkes rettentetbe lehetne így nyomom követni egy levelet (hacsak nem úgy kellene továbbküldeni, hogy egy másolatot is nyomunk egy megadott, központ címre, de az még mindig nem azúrné ki a hamis címzettek, szóval baromság az egész)? Illetve ha lehet, és meg is teszik, akkor most rögvést az alkotmányai, az emberi jogok összes gyűjteményes kiadásával és összes ombudsmannal egyet dobom a Dunába a széttaposott kébelomdem darabjait, mert köszönöm szépen, Big Brother otthon nem kell nekem. Arról nem is beszélve, hogy ha valaki egyszer majd tényleg segítséget kér az interneten keresztül (nem továbbkül-



dést kérve, hanem – ahogy már volt is rá sikeres próbálkozás – véradásra toborozva jelentkezőket), akkor ki fogja komolyan venni, ha pár ilyen értelmentlen hoax megrendítette a bizalmát? Nagyon szennyes dolgok ezek – ez az újabb példa arra, hogy lehetünk bármilyen kifinomult technológiát az asztalra, a felhasználók szándékai szerint ez a sok-sok újdonság akár rossz, nagyon rossz dolgokra is felhasználható. Ugyanakkor energiával, amivel nyel a hűtőgégyerek egy ilyen hamis emberi sorsokat felvonultató levelet megkreál, csinálhatna egy – nem kevésbé felesleges, de legalább bugytán szellemes – körlevelet valami értelmentlen jókívánsággal. Ezeket sem szeretem túlságosan, de ezek célja legalább az, hogy barátainkat, ismerőseinket megörvendeztessük vele (és különben is, a múltkor az egyik azt írta, hogy impotens lesz, aki nem küldi tovább, hát mertem volna kitörölni???), vagy csak egyszerűen kiélhessük a napi klikkelési vágyunkat. Bármí, csak ne ilyen buta hazugság legyen. Igazuk, hogy vajon elég embernek küldtem-e tovább a múltkorit... :P



Mostanában megint egyre több olyan e-mail terjed kishazánkban, amelyekben általában bajba jutott szülők kérnek segítséget többnyire halálos beteg gyermekek műtétjére, gyógykezelésére stb. Na kérem, azok a levelek, amelyek azt hirdetik magukról, hogy valamelyik nagyobb cég nyomom követi (?) a levél útvonaltól, és a továbbküldések száma alapján ezek a cégek majd pénzt adnak a le-

Retro kuckó



16 bit otthon, 2. rész

Jelen számban az előzőleg elkezdett 16 bites éra áttekintése folytatódik. Közelebbreli meg fogunk ismerkedni az Atari ST-val és a történetéhez kapcsolódó egy-két érdekességgel, ám azal meg sem próbálkozom, hogy az Atari teljes történetét két oldalra becsúfoljam. Mindössze annyit a cél, hogy ha elnagyoltan is, de áttekintő képet kapjunk az Atari ST-ről és némileg az Atari akkori korszakáról.

(A múltkor cikk végén megemlített Amiga színelőzése a következő számba marad, sajnálatos módon a Retro Kuckó két oldala komoly korlátokat jelent, és elnézést a kis betűkért előre is, de mindenképpen egyben szerettem volna tartani a mostani témát. Sajnos így is nagyon(!) sok részlet kimaradt.)

Atari ST – az út eleje. Térjünk vissza időben az ST első hivatalos megjelenéséhez, ami 1985 januárja, a téli CES. A gép komoly feltűnést keltett, hiszen alig fél év telik el az Atari megvásárlása óta, közben az Atari elvesztette az Amigáért folyó harcot, tehát az első, 130ST típusjelzést viselő új generációs Atari gép gyakorlatilag szinte a semmiből készült el. Az igazsághoz azonban hozzátartozik, hogy a bemutatott 130ST prototípus volt, és később az a modell meg sem jelent, lévén mindösszesen 128 Kbyte memóriával terveztek, ami azonban kevésnek bizonyult még az alap operációs rendszer futtatásához is.

A 130ST prototípus mivolta azonban semmit sem von le annak a ténynek az értékéből, hogy a tervezőgárda mindössze 6 hónap alatt végzett el egy olyan munkát, amire másoknak akár évekre is szüksége volt. (Tegyük azért ehhez hozzá, hogy a munka igazából nem teljesen a nulláról indult, új generációs számítógép koncepciói alapján az Atarihoz átigazolt volt commodore-os fejlesztők már dolgoztak egy ideje. Ennek ellenére nem lehetne azt mondani, hogy a készülő gépnek túlzottan sok kezdeti alapja volt.) A megészített tempójú fejlesztés érthető és szükséges

volt az Atari helyzetében, hiszen az új gép(család-rak) feltétlenül az Amiga előtt kellett piacra kerülni, hogy biztos felhasználói bázist teremtsen. A gyors ütem azonban (mint ahogyan az előző részben is külön kiemelésre került) a rendszer bizonyos részeinek szerényebb tudását eredményezte, hiszen a piacon nem álltak rendelkezésre a grafikus rendszert megfelelően vezérlő áramkörök például, amit feltétlenül ki kellett fejleszteni. Itt megemlíkendő és kiemelőndő tény, hogy ahol csak lehetett, az Atari ST készítésekor már piacon levő eszközöket alkalmaztak, mint például a hangvezérlő esetében is. Amiben az ST ellenben semmiképpen nem nevezhető szegényesnek, az a gazdag perifériacsatlakoztatási lehetőség.

Power without the price – teljesítmény

mindenkinek! Az ST megjelenése előtt nem sokkal következett be a piacon egy nagyon komoly és örvendő változás, nevezetesen a DRAM árak meredek süllyedése kezdte. Ezért az eredeti elképzelés szerinti, több memóriakiépítésben létező modellek közül a 128K és 256K memóriával szerelt verziót csak eljuttatták, és a valóban ütőképesnek számító 512K RAM-mal felvértezett 520ST lett az induló modell.

Az ST-1 tervezéséről fogva „Macintosh Killenek” szánták. A „jackintosh” paramétereiben mindenképpen felvehette a versenyt az Apple gépével, gondoljunk csak az első Mac gépek igen szűknyű tudású mono grafikájára, gyatra monitorára és billentyűzetére. Mindehhez társult az ST meglehetősen moderát árak, — megjelenésekor piacon levő hardverekiegyesült, a grafikus felhasználói felület (GEM) és az a tény, hogy az ST mindenben gyorsabban működött, mint a Mac, no meg természetesen a Tramiellel. „számítógépet a tömegeknek” elv. Az ST gépeket nem csak magán, hanem üzleti szférába is szánták, Tramiel főzónájában nem volt helye az „ár alapján” meghatározott pozícióknak, gondoljunk itt például az IBM PC kompatibilis gépekre, amelyek mind igen drágák voltak, tudásukban mégis messze elmaradtak akkor még az ST-hez viszonyítva. Ezek után a további ST pozicionálás, árak és piaci kitálatások taglalása helyett ismerkedjünk meg kissé bővebben az ST lehetőségeivel, erősségeivel és gyengéivel.



Atari ST linkek

Little Green Desktop: www.atari.st

Atari ST emulator: steem.atari.st

www.atari-forum.com

www.atarilegend.com

www.mellowmz.fzs.com/atari-shrine

emulazione.multiplayer.it/stgraveyard

atariforce.free.fr

q.webring.com/hub?ring=ast

ST közelebbreli. Az előző részben egy gyors felsorolás erejéig áttekintésre került az ST hardvere és tudása, most némileg részletesebben, egy-két megjegyzéssel tarkítva nézzük át újra, hogy pontosabb képet alkothassunk erről a remek számítógépről.

Processzor: Motorola 68000, 8 MHz sebességen. Összehasonlítva az akkori PC-k 286-os, szintén 8 MHz körül írajelű processzoraival azt lehet mondani, hogy teljesítményben átlva hagyja az Intel termékét. (Ezzel kapcsolatban ismét, immáron talán sokad-szorra leírom okulás, és némileg eltérve az eredeti témakortól: akkoriban és ma sem csak az határozza meg egy processzor teljesítményét, hogy hány megahertzen ketyeg, a belső felépítése nagyon sokat számít. Mint ahogy manapság a PowerPC vagy AMD Athlon64 processzorok ugyanazon fizikai írajeljen jelentősen gyorsabbak egy Pentium4 processornál, ugyanez volt a helyzet a 68000-1286 viszonylatában, továbbá visszatérnénk a C64-nél megemlített 1 MHz-es 6502-esre, mely körülbelül egy szinten mozgott a 4,77 MHz-es Intel 8086-tal.) További érdekességek a 68000-essel kapcsolatban a keretes részben olvasható.

Memória: a már említett 512K RAM akkoriban szinte mindenre elegendőnek számított, de természetesen az ST több memóriát, összesen akár 4 MB-ot is képes volt kezelni. A legelső széria nem tartalmazta a grafikus felület, a GEM kódját ROM-ban, egyszerűen nem készült el időre, illetve a kód nagyobb volt a tervezetnél. Később egy 192K méretű ROM memória került az ST-bke, megspórolva ezzel az oprendisz lemezes töltésének idejét és a komoly mennyiségű lefoglalt RAM-ot. Érdekesség: elvileg az első széria is 512K RAM-mal felszerelt gépekből állt, azonban egy nagyon limitált széria kikerült 256K memóriával, 260ST típusjelzéssel, de volt 260ST 512K memóriával. Is egy rövid ideig kapható.

Grafika: egyike azoknak a pontoknak, amelyek a rövid fejlesztési idő áldozatává estek. Habár tudása megjelenésekor nem mondható rosznak, ám jövőbe mutató paraméterekkel sem rendelkezik. Felbontások és színek: 640x400 monokróm, 320x200 16 szí-

Hasznos programok



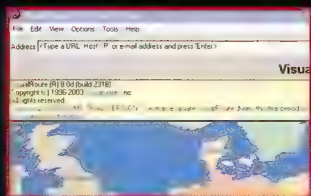
A böngészés látványossá tehető a megfelelő szoftverrel, a weboldalakat offline is olvashatjuk, képeket nyomtathatunk egyszerűen, filmeket nézhetünk a kisméretű magyar nyelvű szoftverrel, a Sonique visszatérését kísérhetjük figyelemmel, végül ikonjainkat szerkeszthetjük.



VisualRoute v8.0

Nyolcas változatával köszöntötte a tavaszt a látványos traceroute program. A különleges szoftver segítségével grafikusban, egy nagyítható (bal egérgomb), illetve kicsinyítható (jobb egérgomb) világítóképpel segítségével követhetjük nyomon mely szerverek érintésével jutunk el egy weboldalra. A VisualRoute azonban nem csak megmutatja bitek vándorlását, hanem a cél, valamint a közvetítő szerverekről is információkat nyerhetünk. A program főszolgáltatása mellett tartalmaz egy grafikus pinget, automatikus hálózati analízist, és e-mailtrackert. Az eredmény elmenthető szöveges, HTML, vagy képi formátumban.

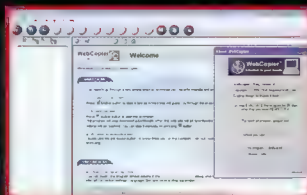
www.visualware.com



WebCopier v4.0

A WebCopier személyében egy komfortos, könnyen kezelhető és sokoldalú site-másológé és offline böngészőt ismerhetünk meg. A szoftver tehát nem csak teljesen letölti a kijelölt weboldalt, vagy annak részletét, hanem egyből böngészésre is alkalmas. Szolgáltatásai: a letöltésnél beállíthatjuk a másolás mélységét, az adatok típusát (képek, animációk, programok stb.), időzíthetjük, és azt is beállíthatjuk, hogy csak az új oldalakat töltsse le.

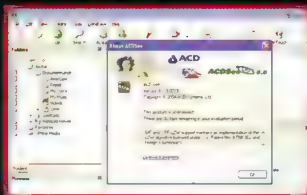
www.maximumsoft.com



ACDSee Power Pack v8.3

Az ACD System képnézőjét nem kell bemutatni, hiszen az egyik legelterjedtebb program. A PowerPack-csomag abban különbözik a normál szoftvertől, hogy nem csak a képnézőt tartalmazza, hanem a FotoCanvas 3 képszerkesztőt, valamint az új FotoSlide 3 nyomtatás-szerkesztőt – az utóbbit a hatos változat legényegesebb újdonsága. A FotoSlide nagyszerű kiegészítő, főleg azok fognak örülni ennek, akik a fotók, képek nyomtatásával, több kép egy lapra való elrendezésével sokat bajlódtak.

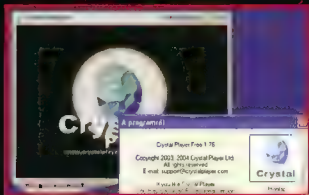
www.acdsystems.com



Crystal Player v1.76 (magyar)

Az ingyenes lejátszó mérete mindössze 1500 kB, ennek ellenére figyelemre méltó tulajdonságokkal rendelkezik. Ávi, mpeg és DVD-filmeket tekinthetünk vele, felirátokat (sub, srt) jelenít meg és még kép-, valamint hangzórúst is lehetővé tesz. A képelemzés, a felület skínézése, a képtulajdonságok beállítása ugyancsak a program részét képezi. Az alapprogram mellé azonban nem árt a megfelelő kodek-csomag telepítése.

crystalplayer.com



Sonique 2 Beta (magyar)

Az mp3-lejátszó egykoron a Winamp népszerűségével vetekedett, napjainkban azonban teljesen eltűnt. A Sonique új kettős verziója, még csak béta változatban érhető el, ennek ellenére az egykori rajongók biztos örömmel telepítik fel újra a programot. Az újdonságok: magyar nyelvű menü, egyszerű kezelés, új kinfelületek, netrádó lehetőség és Winamphoz hasonlóan filmlejátszást is lehetővé tesz. sonique.tycoos.com/sonique2



Articons Pro v4.01 (magyar)

Megint ikonjainkat varázsolhatjuk újjá, vagy a régiiket cserélhetjük ki a Articons ikonkeszkerző segítségével. A program egyik érdekessége, hogy kezdőjével végigmutatja, és szerkeszthetővé teszi a rendszer által ismert fájltypusok (képek, zenék, egyéb adatok stb.) ikonjait. A program két részre osztható: egy komplett ikonkeszkerzőre és egy ikonkezelőre. Magyar nyelvű menürendszerre nagy segítséget nyújt majd a járatanoknak.

www.aha-soft.com

A hónap szoftverei

Winamp v5.03	www.winamp.com
GetRight v5.10	www.getright.com
BootSkin v1.02	www.bootskin.com
Nero Burning ROM v6.3.1.6	www.nero.com
Codec Pack - All in v 6.0.0.4	www.codecpack.com
FreeHand MX	www.macromedia.com
Xmpeg v5.01 Final	www.xmpeg.net
PC Wizard 2004 v1.51 Free	www.cpubd.com
Di. Web v4.31	www.diata.ru/english
Ace Video Workshop v1.4.15	www.avl2vcd.net

Konfiguráció ajánló



Üdvözlöt minden gépét fejlesztő vagy olvasónak. Érdeklődések (szerecsőre) cseppet sem csökken, ezért nagyon úgy tűnik, a konfiguráció ajánló végleges rovat marad. Egyedül talán a neve nem fogja teljesen fedni a valóságot, úgy tervezzük, hogy időnként egy-két érdekesebb kiegészítőt is figyelemtekbe ajánlunk.

Most azonban hagyományos értelemben vett konfigurációt ajánlunk nektek. Több érdeklődés is befutott második gép ügyben, amit internet megosztásra, multimédiára, irodai munkára vagy egyéb nem tipikusan high end 3D játékok futtatására szánátok.

Első megoldásként ajánlhatnánk néhány cég nagyon jól összeállított, a fenti kívánalmaknak minden szempontból eleget tevő, manapság divatos kis kocka méretű gépt. Ezekkel „mindásza” annyit a probléma, hogy kicsit drágák, tehát a kéz megoldás helyett megpróbálunk megfizethető megoldást találni.

Egy másodlagos szinte folyton üzemelő gépnél (pl. internet megosztás, folyamatos letöltés), illetőleg multimédia célra alkalmazott PC-nél fontos szempont, hogy lehetőleg minél halkabb legyen. Ilyen téren szerencsés a helyzet, kiskereskedelemben kapható minden olyan részegység, ami teljesítményileg megfelelő és passzív hűtéssel van ellátva. Kiseb teljesítményű processzor választása esetén még az is megoldható, hogy csak a tápegység lesz gépünkben az egyetlen eszköz aktív hűtéssel. Nézzük a részleteket.

Kezdjük a **hálazzal és táppal**. Szinte ez okozza a legnagyobb problémát. Sajnálattal módon egy egyszerű számítógép botba betető vásárló nem dűskálhat kis méretű, csendes és mindössze háláz között. Esetünkben három alternatíva között választhatunk, az a következő négy: valamelyik gyártó barebone rendszere (ami már tartalmazza az alaplapot, esetleg CD-t és floppyt is), mini torony, midi torony, és a sorból kilógva negyedikként egy micro-atk méretű VIA Eden alaplapot befoglalni képes mini ház. Ez utóbbitől későbbi szakainak valamelyikében bővebben foglalkozunk majd, most eltekintünk ettől, már csak azért is, mert jelenleg ezek Magyarországon sajnos nehezen hozzáférhetők.

Mi a megszokott midi méretű házat választottuk, mégpedig a következő okok miatt: szellőzése jobban megoldott, mint a mini tornyoké, szélesebb a választék és esetleges későbbi bővítések is könnyebben építhetők bele. A barebone rendszerek azon okból nem tudjuk teljes szívvel ajánlani, mert praktikuságuk mellé nem párosul megfelelő bővíthetőség, illetve speciális belső felépítésükből kifolyólag általában nem helyezhető fel például a processzorra a hozzá kapott hűtőventilátor helyett másik, sokkal csendesebb darab, és esetenként az egyéb hűtéssel is ugyanebbe a problémába botolhatunk. Midi háználunk tehát boldogan fogunk élni, egyedüli problémát csak relatív nagy mérete okoz(hat). Nem kell semmi különös és drága, legyen ez most valamelyik Codegen.

Mivel jól szerelhető a házunk, gyakorlatilag bármilyen **alaplapot** tehetünk bele. A választék bőséges alsó kategóriás, olcsó és jó alaplapokból. A választásunk két ASUS modellre esett, ahol az AMD esetében fontos szempont volt a processzor hűtőborda felszereléséhez meglévő négy furat is.

Memóriából nem kell sok, 256, de akár még 128 mega is elegendő lehet, az teljesen attól függ milyen operációszt kívánunk telepíteni. Mi 256 megát gondoltunk a gépbe, abból baj nem lehet.

Processzort sem nehéz választani, a ma kapható összes alsó kategóriás példány megbirkozik minden multimédiás feladattal, nem okoz gondot a DVD, MP3, vagy DivX. Tetszés és meggyőződés szerint választunk az alsó kategóriából az Intel Celeron vagy AMD Duron között. Ezek legkisebb verzióját nem tálmalnak sok hőt, így a csendes hűtés is megoldható. Celeron processzor választása esetén vegyünk dobozos verziót, az tartalmazza az igen remek és nagyon halk gyári hűtést. AMD Duron esetén a már sokszor emlegetett Spire Falconrock vagy Whispercock hűtőt javasoljuk.

Amennyiben a lehető legalkalmasabb hűtést kívánjuk elérni, mindkét processzor tipushoz lehetőség van a Zalman igen remek CNPS7000A-Cu jelű hűtőjét alkalmazni, ami ugyan nem olcsó, de tökéletes, és itt jón a képhe ismét a midi ház, tudniillik abba bele is fér. Ha a Zalman mellett döntünk AMD alaplap esetén nagyon fontos, hogy olyat válasszunk, amint a processzor foglalatát körül találhatók négy furat, ez ugyanis elengedhetetlen a 770 grammos hűtő fellogatásához. És hogy egy 1.7-es Celeron vagy 1.8-es Duron esetén mennyire ér meg Zalman hűtőben gondolkozni? Nagyon, hiszen ebben az esetben a hűtő passzívban is képes megővni a processzort a hőküszöltől. És ennél halkabb megoldás nincs. Ezt választottuk.

VGA tekintetében sem kell elszánni. Egy Radeon 7000 vagy 7500 tökéletesen megfelel, van rajta S-VHS kimenet, a képe szép, mindemellett olcsó, és szinte az összes ilyen chippel szerelt kártya passzív hűtővel.

Hangkeltés tekintetében nem hagyatkoztunk az alaplap készletre, elvégre jó minőségben akarunk MP3-at, DVD filmet vagy DivX mozt hallgatni Hi-Fi rendszerünkön. Választásunk ez esetben az ellagozható árú Creative Audigy 2 OEM verziójára esett. Ez alacsonyabb költségvetés, illetve kevésbé magas audio igények esetén elhagyható, de olcsó alaplap esetén az integrált audio megoldástól ne várjunk nagy csodát (kivéve, ha nForce2 mellett döntünk, akkor az integrált Soundstorm mellé nem érdemes mást tenni).

Már csak a **hátértékek** vannak hátra. Kell egy winchester és egy DVD olvasó, floppyra nincs szükség. Mervelemzéből az általunk nagyon kedvelt Seagate Barracuda V szériájából választottunk, míg DVD olvasónak a PPÉrt ártal is étalonnak tekintett Toshiba SDM1802 típus.

Beszélgének a számok. Az alábbiakban megadott árak kiskereskedelmi, nettó árak, ezeket még 25%-os ÁFA terheli. Természetesen az árak csak irányadók, esetenként és boltoknál néhány százalékos eltérés is lehetséges, persze leginkább felfelé.

Ami közös:

Codegen midi ház	7500
Zalman CNPS7000A-Cu	9000
256 MB DDR 266MHz	11000
ATI Radeon 7000 32MB AGP	9000
Creative Audigy 2 OEM	18000
Seagate Barracuda 80GB	14000
Toshiba 1802 DVD-ROM	7000

Intel Celeron esetén:

ASUS P4PE-X	15000
Celeron P4 1.8 GHz	12000

AMD Duron esetén:

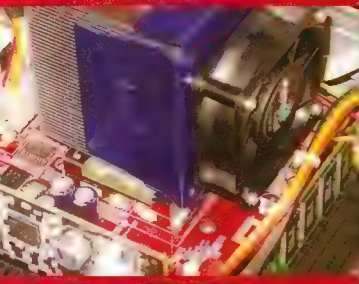
ASUS A7V8X+LAN	13000
AMD Duron 1.8 GHz	8500

Ami még kellhet:

Másodlagos ethernet 10/100	
kb. 3000 (internet megosztást esetén)	
Leadtek WinFast TV 2000XP	
12000 (pl. ha TV adást akarunk felvenni)	
HDD mobil rack	2500

Mindösszesen tehát Celeron esetén 101500 nettó (128875 bruttó), Duron esetén 96000 nettó (120000 bruttó) forintért egészen tökéletes multimédiás gépet kapunk. Ennél lényegesen olcsóbban is meg lehet természetesen úszni, hiszen ha nem ragaszkodunk a Zalman hűtéshez, és nem kell az extra Audigy sem, akár 30000 (bruttó) forinttal olcsóbban is kijöhetünk. És elvárhatóan is nézzük, az összeállított gép teljesítménye nem kicsi, bővíthető, és minden alkatrész új, garanciális.

Aerocool hűtők



Új versenyzők a piacon

Mindig meglepnek az újdonságok, az a tény, hogy mindig láthatunk újabb és újabb termékeket, melyek bár hasonlítanak elődjükre, mégis mindig modernbbek (bár nem feltétlenül jobbak). Ez a tavasz is jónak ígérkezik ezen a téren, legalábbis az itthoni processzorhűtők piacán. Cikkünkben az Aerocool termékeit vettük górcső alá.

Mikor Hunor szölt, hogy érkezik néhány hűtő teszt-re, kaptam az alkalom, hisz én is mostanában akartam körülnézni az újdonságok közt. Szerettem volna minél halkabbá és hűvösebbé tenni gépemet, a bár teljesen meg voltam elégedve Spire Falconrock II-mel, azért az ember gyereke mindig jobbat akar.

A szatyorban öt hűtő laput, bár ez fizikai képtelenség, hisz az óriási bordák miatt igen tekintélyes súllyal és mérettel rendelkeznek (együtt több, mint 3 kiló nyomtak a csomagolásban). Már az említett tulajdonságuk alapján is sokat vártam, és biztosra vettem, hogy a Falcon megy a flókba. A teszt végére kiderült, vajon tényleg így végződött-e a történet?

Mit néz a vásárló, ha hűtőt megy vásárolni?

Két dolgot mindenképp jó megfigyelni. Először azt, hogy a processzorunkhoz való modell vásároljunk. Volt ismerősöm, aki gyönyörű szép Zalman hűtőt vett a 2500+-os Bartonjához. Sajnos nem figyelt, és olyat választott, amelyik P4-hez való. Szerencséje volt, mert be tudta cserélni, és nem fizetett rá.

Másodszor ellenőrizzük le, hogy befér-e a házunkba. Híába veszel Zalman CPNS6500A legyezőt, ha azt nem tudod beszerezni, mert annyi kondi van a proci mellett, hogy nem fér oda, vagy a házad olyan kicsi, hogy képtelenség bepaszizolni a bordát.

Ezeket kívül még egy csomó dolog van, amire érdemes időt szakítani vásárlás előtt, és mindent

megnézni a neten (teszték, gyártó oldala), de a legtöbb helyen az eladó is segíteni tud (szerencsére egyre kevesebbet az olyan bolt, ahol a tulaj szöke felesége csak néz rád bután, mikor megkérded, hogy akkor Socket 482-es alaplapra kéne hűtő, melyet ajánl?).

Én is az Interneten kezdtem böngészni az Aerocool után, nem is eredménytelenül. A cég oldala szép, áttekinthető, és ami a legfontosabb, minden adatot tartalmaz, amire szükségünk lehet a termékválasztáskor. A modellek oldalain linkeket találunk az adott termék tesztjéhez. Én is megnéztem ezeket, de mint látni fogjátok, nem mindig kaptam hasonló eredményt. Ez nem meglepő, de néhányszor elgondolkodtam, nem csinálók-e rosszul valamit. A végső konklúzió az volt, hogy az adataim bizony reálisak. A konfiguráció egy Chieftec Dragon nagy házból (DA-01B), MSI KT3 Ultra2 alaplapból, AMD Athlon XP 2200+ (Palomino) processzorból állt. Melegített még az 512 MB Samsung 400 MHz-es RAM, az ATI Radeon 9700 Pro és a 7200-at pörgő Seagate Barracuda 120 GB-os winchester.

A ház hűtéséről hátul 2 igen lassan pörgő ventilátor gondoskodott, míg elől egy 2500-on forgó hűtő működött. A szoba 23 fok körüli volt.

Direkt Palomint használtam a teszthez, mert ez rendelkezik a legnagyobb hőleadással jelenleg a piacon, jelzi ezt az is, hogy azonos hűtőmodell alapjának a 2100+-os Palomínéhoz, a 2700+-os Thoroughbredhez és a 3400+-os Bartonhoz. Ez nagyon fontos, hisz az újabb magas CPU-kal jóval alacsonyabb hőmérsékleteket értem volna el.

HT-101. Már a neve is kiejtőjére utal: a HT rövidítés mögött a High Tower (ma-

gas torony) kifejezés „lapul”. Ez a modell tetszett a legjobban, ez a gyártó zászlóshajója.

Több olyan előnyös tulajdonsága van, amiért megéri megvásárolni. Figyelemreméltó, hogy mind P4-es (Socket 478), mind Athlon XP processzorokhoz használható, gond nélkül felszerelhető mindkét típusra.

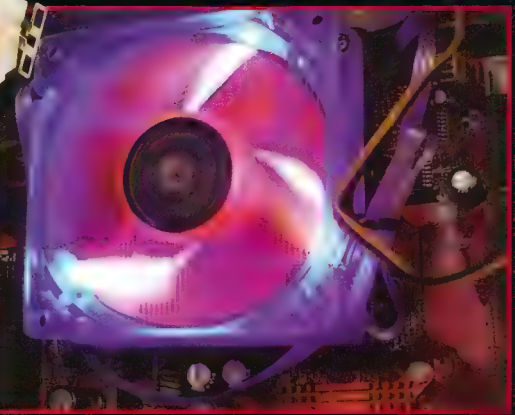
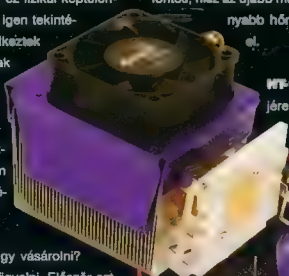
A borda egy heatpipe-os rendező vöröseréz szerkezet, már maga az anyag garantálja a jó hővezetést. A 2x3 csőre 31 lamella fekszik fel, ezzel mind a hűtés fokát, mind az egész felépítmény stabilitását növelik. Nagyon szépen lett kivitelezve, minőségi munka. A képen is látható nem elhanyagolható mérete, magassága a hűtővel eléri a 11 centit, szélessége több, mint 7 cm.

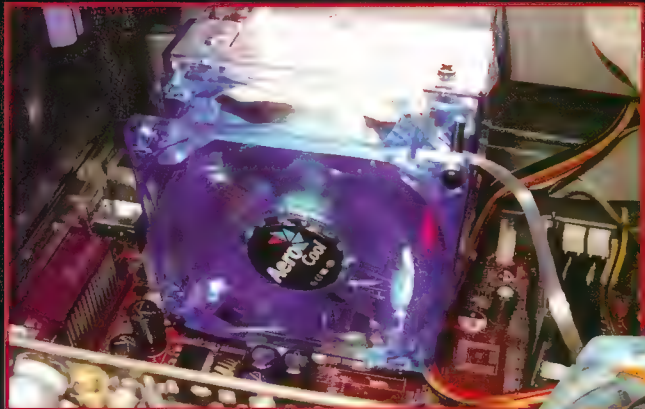
Felérőstíse egyszerű, Socket A-hoz használva hat helyen fogja az alaplapot, a levételéhez sem kell egy csavarhúzóznál több. Szilárdan áll, jól felfekszik a processzorra.

Megpróbáltam teljesen passzívan használni, de sajnos pár perc alatt annyira felforrósodott, hogy a gép magától kikapcsolt. Fórumon olvastam, hogy van, aki így használja, de neki a CPU feszültsége a gyári érték alatt van, valamint az órajela is alacsonyabb a modell eredeti sebességénél.

Volt pár negatívum is. A bordán lévő műanyag fedél nem volt szilárdan rögzítve, lötyögött, igaz, ezt a csavarok meghúzásával sikerült megoldani.

A másik probléma inkább az alaplap gyártója miatt lépett fel. A CPU-foglalatom úgy áll, hogy az amúgy akár két ventilátorral is szerelhető hűtő nem olyan irányban áll, mint kellene. A jelenlegi állásban a levegőt alulról szívja (álló ház), és felfelé nyomja ki, ám ott nekem egy „keresztegerenda” fekszik, kisebb házakban pedig a táp lenne ezen a helyen. Más deszkákra ez 90 fokkal elfordul, és így a levegő már ideális irányban áramlik, hisz az előlről fújó venti-





vegőjét kapja, és a hátsó ventilátorok a telmelegedett levegőt egyből ki is nyomják (lásd DP-101). Mindent összevetve meg voltam vele elégedve, előny az, hogy több foglalatot támogat, valamint a ventilátor halk (2500 rpm/22 dB). Az étlátszó oldal-lappal rendelkezőknek jó hír, hogy működés közben az egész gép UV-kék színben izzik köszönhetően annak, hogy nem csak a forgó rész világít, hanem a bordákat borító műanyag is. Ára nem rossz, ha a minőséget és az anyagot nézzük, de be kell valanom, hogy mindössze 1 fokkal volt hűvösebb, mint a Falconrock, és ez nem éri meg a háromszor magasabb árat.

DP-101. A DP rövidítés itt a Deep Impact kifejezést takarja, amit talán mály behatásnak fordíthatnánk. Hasonlóan mérete darab, mint a HT, de itt már csak a mag és a szupravezető cső vörösréz. A lamellák alumíniumból vannak, és a ventilátor csak 6 centis, igaz, 3000-et pörög, mindössze 24 dB hangerősséggel mellett.

Ez csak Socket A-s lapokkal használható. Kivitelezése szintén jó, a processzorral érintkező felület sima, jól eldolgozott. A felerősítést ezúttal is a 2x3-as klipszek segítik, igaz, itt nincs a csavarhúzóknak helye, kell erődülnöknök, de ez sem túl nehéz feladat.

Az előző típusra is igaz az a fontos adat, hogy a ventilátorokon nincs egyértelműen jelölve, melyik irányba fújja a levegőt. Mindkét esetben nekünk kell felcsavarozni ezeket a bordára, ezért nem árt, ha figyelünk erre, ugyanis én felraktam fordítva, s nem értettem, miért kapok nagyon rossz értékeket. Megfordítva persze ez megoldódott, de ha nem jut eszembe ez a lehetőség, akkor jogtalanul értékeltem volna rosszra a terméket.

A HT-nál már említettünk a borda irányát. A DP-nél ez jól áll, és jó irányból – előlről – szívja a levegőt. A passzív működés ezúttal is adott, ám az antituning nélkül ezúttal sem működik.

A teszt alatt az egyetlen jelentős dolog akkor történt, mikor mind a Motherboard Monitor 5, mind a SpeedFan 4.11 úgy döntött (ezeket használtam a

mérésekhez), hogy nem mérik tovább a ventilátorok fordulatszámát. A következő modell teszteléskor ez újból működött, nem jöttem rá, mi lehetett ennek a kihagyásnak az oka.

Nem találtam negatívumot, talán csak annyit, hogy egy jobb ventillal jobb eredmény is elérhető, amit kapunk hozzá, az nem a legkésőbb, bár kétségkívül csendes.

Glacier. Harmadikként már egy hagyományos külsejű modell következik. Méretet alapján már kisebb, de a csomagolása legalább annyi helyet foglalt, mint a fentiek esetében. Ez is, és az Extreme is masszív műanyag dobozban érkeztek.

A borda itt is teljesen vörösréz, ezen fekszik a kékléses 8 centiméteres ventilátor, mely percenként 3400-at forog a gyári adat szerint, hangja 34 dB erősséggel. Ezt le tudjuk csökkenteni, ha rákötjük egy potméterre, vagy 12 V helyett csak 5 V-t adunk neki. Ezt csak olyanok tehetik, akik megfelelő jártassággal bírnak az elektronika terén, mert könnyen rövidre zárhatjuk az áramkört, esetleg megsütjük a proci, ha nem elég neki az a fordulatszám.

Positívum az az, hogy a processzorral érintkező felületet öntapadós matrica fedte, véde ezzel a felülettel. Erre a védelme még visszatérünk lejjebb. Negatívumként meg kell említeni, hogy csak 2x1 fűl tartja a bordát, igaz, hogy nem tapasztaltam elmozdulást, de egy fél kilós hűtő esetében azért a 2x3-as megoldás elvárható lenne.

Extreme. Az előbbihez hasonló, legalábbis első ránézésre. A borda szinte ugyanaz, igazi különbség a ventilátoromál van, ez csak 2600-at pörög percenként, és csak 30 dB hangot gerjeszt.

A moddereknek fontos adat, hogy míg a műanyag keret kéken világít, addig a lapátok narancssárgák, ezzel biztosítanak extrém külsőt gépünknek. Itt is megtalálható az alját védő matrica.

Ínkább ezt ajánlom, mint a Glacier, nem a színe miatt, hanem a 2x3-as fűlek okán, valamint ezt a cooler felszerelhetjük P4-re is. Tápkábele igen hosszú, aminek igazából nem láttam értelmét, de ha nem alaplapra kötjük, akkor jól jöhet.

Sajnos itt sem lehet csavarhúzóval segíteni a felrakás és a levétel során, ezért a nagyobb kézzel rendelkezőknek ez nehézségbe ütközhet. Ha a felerősítés sikerült, akkor nagyon jól megtartja a maga feli külóját.

Ezzel értem el a legjobb eredményt, persze ez nem jelent sokat, hisz az egész mezőny csak pár fokkal tér el egymástól. Megéri az árat, és akiknek a sok szín nem tetszik, az cserélje le a ventilátort.



AATK0188 II. Az utolsó modell kicsit kilóg a többi közül. Ez jóval olcsóbb a többinél, és ennyi pénzért nem is remélünk olyan minőséget, mint a többi esetében.

A borda teljesen alumíniumból van. A ventilátor 2800-at pörög, mindössze 28,7 dB mellett, ezt mindenképp pozitívumként kell megemlíteni. Kivitelezése nem rossz, de itt is gond volt a felerősítéssel. Valószínűleg a kapott példányt megvizsgálta már más tesztler is, mert az egyik csavar hiányzott. Természetesen ez kishatott szállítási közben is, de a három csavarnak is jól kellett volna tartania a bordát, ennek ellenére addig mozgott, míg rá nem raktam a többinél egyvel nagyobb csavart, így az elmozgás megszűnt.

Másik nagy gondom a felerősítéssel volt. Lehet, hogy csak ez az egy példány volt ilyen, de az egyébként 2x3 fűlrel felszerelt klipsz nagyon feszese volt: ha nem lett volna legalább az egyik oldalon rés a csavarhúzóknak, valószínűleg nem sikerült volna felrakni. A levétellel is gondjaim voltak, és az újjam, igencsak megszenvedték a dolgot (szerencsére a processzorom megvan mind a négy sarkán). Mindegyik dobozban ezüst hővezető paszta volt 'feleskendős' kiszérelésben, míg ehhez a darabhoz a szokásos, zacskós fehér.

Azt kell, hogy mondjam, hogy ezzel a modellel nem voltam megelégedve sem teljesítmény, sem kivitel szempontjából. Így, a teszt végén elmondhatom, hogy örülök, hogy én kaptam a hűtőket. A két első és a negyedik modell nagyon jó, mind hűthetőségek, mind külsejük, kivitelezésük jó. A másik kettő is megfelel a célnak, de tuning esetén ezek már nem valósulnók, hogy elégnek bizonyulnának (legalábbis az AATK0188 II).

S hogy lecserelem-e a Falconrockot? De nem árt!

Grab rovat



12 egy tucat. A CeBIT-en láthattuk először a Plextor új DVD-íróját, a 12x-es PX-712A-t, amely a világ első 12x-es DVD-írójaként (mondhatni szokásos módon) újfent felteszi a képzeletbeli korlátát a Plextor cég feje búbjára. Nem rossz – a DVD-írás úgy gyorsul, mintha attól fálna, hogy nem létező üldözője leköri. A helyzet igazi (tragik)komikuma abból fakad, hogy az írók egyre-másra gyorsulnak, csak a fránya lemezek nem akarnak megérkezni hozzájuk. Itt van például ez a Plextor PX-712A. 4x-es sebességgel írja (írja) a DVD-RW lemezeket – ha lenne ilyen a piacon. 8x-es sebességgel írja a DVD-R lemezeket – mármint ha lenne ilyen lemez elérhető távolságban. 12x-es sebességgel írja a DVD+R korongokat – ilyen lemezt sem kapni egyelőre sehol. Szóval ez az új Plextor csodaszép és jó lehet, de egyelőre semmivel nem tud többet nyújtani, mint a jelenléti 4x-es és 8x-es DVD-írók, azaz hiába 12x-es, ha ugyanazt tudja, mint a többi másik 'tucat' író – amelyek minden bizonnyal olcsóbbak és ráadásul már kaphatók is. De hol késnek a lemezek? Gyártási kapacitás, piaci megosztottság, avagy az UFO-k tehetnek arról, hogy a legújabb optikai adattárolók teljesítménye jórészt csak névleges maradjon? A helyzet ennél sokkal szomorúbb: a marketing éldoztat lettünk újra. Ugyanis a hiányolt lemezpusok legtöbbjének szabványa még nem is került véglegesítésre, miközben a hozzávaló írók már rég a piacon vannak – ezért nincsenek még 4x-es DVD-RW és 8x-os DVD-R, valamint 12x-es DVD+R lemezek a boltokban. Viszont ezeket az írókat mindenképp piacra kellett dobni, ugyanis három hónapon belül jön a kétrétegű DVD+R szabvány – még újabb meghajtókkal. Tehát az optikai adattároló eszközök agresszív módon rövidre vágott piaci életciklusa a VGA fronton tapasztalt áldatlan állapotokhoz kezd hasonlítani. Mindenkinél azt tanácsolom: mivel nincsenek olyan lemezek, amelyeket teljes biztonsággal lehet írni 8x-osan (sőt, a 4x-es írók korrektségben lehetővé tevő média is nagyon ritka), ne dőljenek be a nagy számoknak. A CD-írókkal és a CD-lemezekkel már végül átszotuk ezt a játszmát, ne kövessük el ugyanazokat a hibákat, mint az előző generáció optikai korongoknál: nem feltétlenül az a jobb, amelyik a gyorsabb (vagy gyorsabbnak ígéri).

Üdv mindenkinek! Már megint eltelt egy hónap. Túl vagyunk a CeBIT-en és az év eleji pangást követő tavaszi fellendülésen: innentől őszig már csak lefele megy majd az informatikai világ egy hónapra jutó érdekességeinek száma. Nincs ez másként a szűkebb szakterületként általam szakbarbarizált (na, ha ez átmént a Korr.-on, akkor vagy tudok valamit, vagy nem vette észre) (Eh, azért hagyom csak bent, hogy mindenki lássa, mennyire nem tudsz semmit) – a Korr.) CD/DVD-írással sem: amit be kellett jelenteni, azt bejelentették a CeBIT-en, ami meg kimaradt, abból úgyis őszi meglepetés lesz. Mivel a CeBIT-es beszámolóra fenntartott terjedelem nem lett elégséges a kiállítás kapcsán kikívánczoló ömlengésem fogadására, itt folytatnám egy kis klogészítéssel, aztán meg majd aktuális kérdéseket is feszegetünk – ha marad rá hely.

Lemeshelyzet. Az internetes fórumokon mást se olvasni, minthogy a tapasztalatlanabbnál is tapasztalatlanabb felhasználók egymást okítják, milyen írható DVD-t szabad megvenni. A kedvenceim a „vegyél G04-et”, vagy „a Ritek a legjobb” felkiáltások, amelyekről a fainak tudnék rohanni. Szép és jó dolog, hogy a lemezek gyártókódját vesszük figyelembe a vásárlás előtt – de sajnos ez semmiképp nem elegendő információ egy adott írható korong várható minőségének és élettartamának megbecsüléséhez. Példának okáért, a fent említett „RITEKG04” gyártókódú lemezt nemcsak azokon a lemezekon találhatjuk meg, amelyek az „eredeti” Ritek gyárból gördültek ki, hanem minden olyan lemezen is, amely olyan cég gyártásán készült, akik megvették a Ritek cég nyomóformáját az írható lemezek gyártásához. Azt viszont nemmilyen garanciája, hogy egy ilyen cég – főleg ha termékét sosem látott fantázianevek alatt kerülnek forgalomba – lehetne ennélfelül a visszakeresést – vajon be-tartja-e azokat a gyártási követelményeket, amelyek szükségesek a jó minőségű lemez (gyártókódtól függetlenül) gyártási folyamatához. Tehát tessék vigyázni: ha mindenképp olyan lemezt szerzel be,

amelynek eredete kétes (tehát nem valami nagyobb márkánév alatt kerül forgalomba), akkor mindenképp érdemes kipróbálni nagyobb tételt, be-vásárlása előtt, ugyanis egyetlenről is lehet fájni az apróhirdetésben „A osztályú Princo”, „Eredeti Ritek gyártmányú Micamoco márkájú” és hasonló lemezek begyűjtése során. Nem szeretnék senkit sem elriasztani a feketepiacról, de nagyon próbál-lehet járni pár forint apróárlás reményében. Ugyanakkor az is kötelességem megjegyezni, hogy az ARTISJUS matrica és a hivatalos úton forgalomba hozott lemez SEM garancia a minőségre! Tehát ismeretlen áru esetén – főleg új márkanevek láttán – legyen bennetek egészséges bizalmatlanság, és ne vegyetek meg habokba 200 lemezt, mert ugyan nagyon szép a rontott DVD lemezekkel kitáplázott előszoba, de nem igazán költséghatékony módja a belsőépítészeti megújulásnak a négyzetméterenként 10 ezer forintba kerülő DVD-bevonat! J

Jaj, mit vegyek? Vannak olyan hetek, amikor szinte nem is tudok mit ajánlani az aktuális CD/DVD hardver vásárlás kérdésével nyaggató olvasóknak. Szimpla CD-író (ha muszáj ilyen venni) csak a



TEAC-ot merem ajánlani az olcsóbbak közül, illetve ha van rá pénz, akkor a Plextor 52x-est (a pénztárca vastagságától függően inkább a Premium változatot). A CD-R(W)+ DVD-ROM combo meghajtók közül – legnagyobb meglepetésre (igen, még magam is meg tudom lepni!) – a BTC vagy a Freecom memóriakártyával kombinált ószvére a legjobb választás. Két hónappal ezelőtti tesztkben is jókat írtam róla, azóta csak tovább gyűltek a tapasztalatok, amelyek megerősítik akkori véleményünket. Persze, ha valahol akad egy Toshiba ószvér, azt sem szabad kihagyni, de mivel a hazai Toshiba-forgalmazás finoman szólva is gyengélkedik, ezért egyre ritkábban találkozni velük a boltokban. Úgyanez vonatkozik a Toshiba DVD-ROM olvasókra: keresve sem találni jobbat náluk, de néha teljes hetekig nem látni egy darabot sem szinte az országban (remélem, olvasásuk az illetékeseké: P). A combo meghajtók között van egy másik befutó is a sárranópálya felől: a Samsung legújabb, egyleges technológiájára épített ószvére rövid vendégszékése alatt meglepően jól viselkedett a szerkesztőségben, így kivételesen felvettem az ajánlott CD/DVD hardverek között listájára. A DVD-írókkal kapcsolatban szerencsésen jobb helyzetben vagyunk: van miből válogatni. Elsőnek a Pioneer 107-es említeném: májusban várhatóan órástí zuhan majd az ára (legalábbis a hivatalos disztribútor által közzétett árak alapján ez várható), ami a páratlanul jó írási minőséggel és az elfogadható olvasási képességekkel együtt egyértelműen a legjobb vétel kategóriájába emeli lekörözve a NEC ND-2500-at. Utóbbi szintén olcsó és nagyon jó minőségben ír, de olvasóként sokszor furcsán viselkedik, tehát olyan helyen, ahol egyetlen meghajtóval kell megoldani mind az olvasást, mind az írást, egyszerűen nem rúghat labdába a Pioneer mellett. A Plextor PX-708A írója már jó ideje a piacon van, de szégyenszemre csak most sikerült olyan firmware változatot készítenük hozzá, amelyik már méltó a Plextor márkánévhez. Ezzel az író felzárkózott a DVD-írók élbolyába, és végre-valahára úgy működik, ahogyan azt első pillanattól kezdve elvártuk (volna) egy Plextor termékéről. Remélhetőleg a cég következő termékcsaládjára, a PX-712A nem szenved majd ilyen gyerekbetegekben, mert magas ára miatt (és a hozzávaló gyors lemezek hiánya mellett) egy hasonló firmware gond végképp elvetheti tőle az embereket kedvét. Az LG 4082-es DVD-író sorozata nagyon pozitív irányba mozdította el a LG DVD-író családjának megítélését: az ismert márkánév alatt most először olyan meghajtó lapul, amelyen valóban látszik a cég korábbi termékeivel kapcsolatos felhasználói visszajelzések tudomásul vétele és va-



lóban többet ad, mint az elődei. Ha az árat az OEM Pioneer és NEC írók árszintje alá tudják nyomni, bizony nem lesz rossz választás az átlagos felhasználóknak. A TEAC DW589 meghajtója a közhiddellemmel ellentétben nem Pioneer belső tartalmaz, hanem Lite-On belsőre épül, ami ugyan nem rossz, de össze sem lehet hasonlítani a Pioneer 107-essel (sok helyen a DW589-t Pioneer 107-esnek árulják abból kiindulva, hogy az előző TEAC DVD-írók Pioneer belsőre épültek). Az esetleg raktárkészletlen ragadt 4x-es írók közül csak az Asus, a Pioneer és a TEAC írókat szabad megvenni, de olyan írókat már ne vegyetek, amelyek csak egy DVD formátumot támogat, tehát a csak „pluszos” vagy csak „minuszos” írókat kerüljétek kivéve, ha szemtelienül olcsón adják őket.

Hackelt firmware. Egyre több DVD-ROM olvasóhoz és DVD-íróhoz létezik olyan – illegális – módosított firmware, amely megszünteti a gyári korlátozásokat. Majdnem minden meghajtó a gyári, CSS védett lemezeket csak 2x-es sebességgel hajlandó olvasni. A közhiddellemmel ellentétben ennek oka nem az, hogy le akarták lassítani a ripolást, hanem a filmek megtekintése közben a meghajtó által keltett kellemetlen zúgás elkerülése és a pontos CSS dekódolás volt a cél, illetve a különböző, házilag írt DVD+/-R(W) lemezek olvasása is szándékosan lassabban tör-

ténik – erre, no meg persze a meghajtó régiófüggetlenítésére nyújtanak nem hivatalos orvosságot a hackelt firmware programok. Majdnem minden meghajtóhoz található ilyen módosított BIOS program.

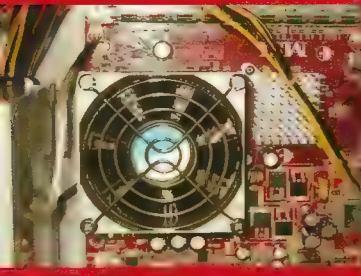
möt az interneten, de azért nem árt vigyázni. Egyrészt az ilyen firmware használatja egyértelműen a garancia megszűnését vonhatja magával, ha a drive később meghibásodik (a firmware-től független meghibásodás esetén is), másrészt az eredeti korlátozások nem véletlenül kerültek bele a meghajtókba: már sokszor említettük a CD/DVD írás-olvasással kapcsolatban, hogy nem mindig a leggyorsabb megoldás a legcélravezetőbb. Ha mégis érdekel, hogy létezik-e az olvasódhoz vagy íróhoz valamilyen extra firmware, akkor a www.rpc1.org oldalon kutakodhatok utána. Szigorúan saját felelősségre!

Helyesbítés. A múlt hónapban a Pioneer 107-es tesztje során felvetettük, hogy a Pioneer Európában miért nem forgalmazza az író extravagáns előlappal szerelt, dobozos változatát. Mint kiderült, az európai dobozos változatok is megkapták az újszerű, elegáns előlapot, amelyet annyira irigyeltünk a Japánban piacra dobott változattól. Na kérem, minden kíváncsiunk így teljesüljön! J Ennyi tért ki erre a hónapra, legközelebb innen folytatjuk!

PPéter



Hardver fórum



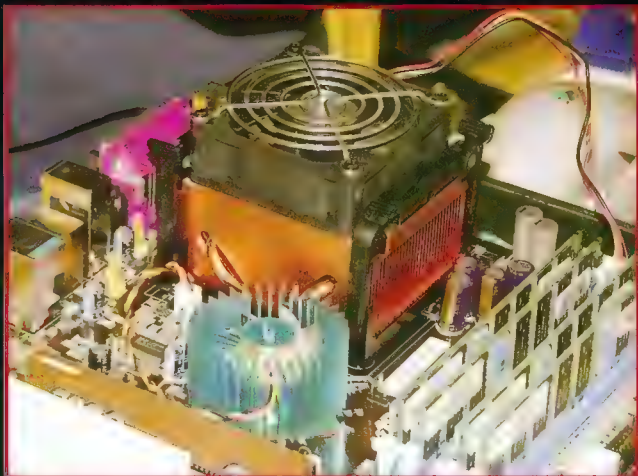
A particionálás az a folyamat, melynek során a friss, meleg, ropogós winchestert az operációs rendszer számára elérhetővé tesszük. A közismert fájlek nevezetű programmal határozhatjuk meg, hogy az adott kapacitású merevlemezű hány logikai meghajtóra oszlik fel. A particiózás tábla elkészítése után az addig „nyers” merevlemez már majdnem kézen áll adataink fogadására. Tudnunk kell azt, hogy ahány partició, annyi meghajtó lesz látható és használható az operációs rendszer számára. Közvetlenül jegyzem meg, hogy a meghajtók sorrendjét a biosz határozza meg. Tegyük fel, hogy van két winchesterünk két-két particióval. A példa kedvéért legyen az egyik winchester neve A, és helyezkedjen el az elsődleges IDE-csatotmán, a másik neve legyen B, és működjön a másodlagos IDE-csatotmán. Ebben az esetben a biosz szerint a meghajtók sorrendje a következő: C:\ = A meghajtó első partició, D:\ = B meghajtó első partició, E:\ = A meghajtó második partició, F:\ = B meghajtó második partició.

A particionálás után következik a formázás. A formázás az a művelet, melynek során a logikai meghajtó/meghajtókra darabolt winchestert a megfelelő program clusterekre – kiosztási egységekre – osztja fel. A formázás, illetve a cluster mérete fogja alapvetően meghatározni, hogy egyrészt lesz-e elegendő hely a meghajtón, illetve alapvetően befolyásolja az adatelérés gyorsaságát is. Erre térjünk ki részletesebben.

Cluster, azaz kiosztási egység alatt értjük a logikai meghajtón a formázás során kialakított dobozokat, melyekbe az adatunk kerülne. A clusternek 512 Byte méretű szektorokból állnak össze. Senki ne gondoljon arra, hogy ezek a dobozok fizikailag bele lesznek karcolva a lemezfelületbe. A clustereket a formázás során a formázóprogram alakítja ki, számukat és elhelyezkedésüket a FAT – File Allocation Table – rögzíti. A FAT segítségével lehet megtalálni a lemezen elhelyezkedő adatokat, mert minden egyes adat bevitelkor készül egy FAT bejegyzés, hogy ez és ez a fájl melyik clustereket foglalja el, ami egyrészt biztosítja a fájlok megtalálását, másrészt megakadályozza a meglévő adatok felülírását is. Nyilvánvaló tehát, hogy minél több cluster van egy meghaj-

Sziasztok!

A hozzáram érkező e-mailekből kiderül, hogy a számítógép-felhasználók tábora örömdetesen nő. Ezzel persze együtt jár az is, hogy sokan nincsenek tisztában bizonyos dolgokkal, de ez nem baj, hisz egyszer mindnyájan kezdők voltunk. A nagy kapacitású winchesterek egyre elérhetőbb árával egyenes arányban jönnek a kérdések is, particionálás, formázás, clusterméret, FAT32, NTFS stb. Úgy gondoltam, nem árt, ha ezekről az alapfogalmakkal segítsek a kezdőknek. Ha valaki mindent tud, lapozzon tovább nyugodtan!)



tón, annál több időbe kerül egy fájl elhelyezkedési helyét megtalálni, hisz az operációs rendszernek jóval magasabb számú FAT bejegyzést kell átneéznie. Ezzel el is érkeztünk a tulajdonképpeni mondanivalóhoz. A manapság beszerezhető 80 – 120 – 180 – 200 GB-os winchesterek megformázásakor nem mindegy, mekkora clusterméretet választunk. Ismét egy közbevetés: ezeket a winchestereket már nem lehet hagyományos módon particionálni – formázni. Minden esetben javasolt letölteni a winchester gyártójának honlapjáról a megfelelő programot, melyrel másodpercek alatt elintézhethjük a particionálást, főleg pedig a formázás időrabló munkáját. Visszatérve az előző gondolatmenethez: beláthatjuk, hogy minél nagyobb a cluster mérete, az adott terület annál kevesebb dobozokra lesz osztva, tehát az adatelérés gyorsabb lesz, hiszen kevesebb cluster kerül a FAT bejegyzésbe. De a mennyasszony nem ennyire szűp ám. Miután a cluster az alap kiosztási egység, ennek mérete szabja meg, hogy egy fájl hány dobozát foglaljon el. Mondok egy példát. Legyen a clusterméret 32 Kb. Amennyiben egy 1 bájtós fájl kerül rögzítésre, ez el fog foglalni 32 Kb helyet. Ha egy 33 Kb-os fájl kerül rögzítésre, ez el fog foglalni 64 Kb he-

lyet. Ezt nevezik veszteségnek, angolul slacknek. Az NTFS fájlrendszer többek között arról is nevezetes, hogy ez a veszteség sokkal kisebb, mint például az általánosan használt FAT32 esetében. Ez azért van így, mert a Windows XP az NTFS-re történő formázásakor kisebb clusterméretet használ. Ettől ugyan a veszteség kevesebb lesz, de az adatelérés is lassabbá válik. Ha valaki az NTFS-t választja a FAT32 helyett – mondjuk azért, mert a FAT32 alatt elérhető 4GB-os fájl méret kevés – akkor mindenképpen formázza meg a meghajtót a fentebb említett gyári szoftverrel installálás előtt. Tapasztalataim szerint mind XP FAT32 választásakor mindössze legfeljebb 32 MB-os particiót hoz létre. Tapasztalataim szerint nem érdemes 32 Kb-nál kisebb clusterméretet választani egyik fájlrendszer esetében sem, mert a gyors adatelérés nagyon fontos, másrészt pedig már akkor a fájlokkal dolgozunk, hogy a veszteség nem lesz jelentős.

Miután én a cikk a kezdőknek szól, foglalkozzunk a lehető legegyszerűbb dologgal is. Vagy nem is annyira egyszerű? Majd kiderül... Hogyan ópítsunk meg egy működő számítógépet? Anyt! Borzalmat lá-

tok nap, mint nap, muszáj erről is beszélni. Kezdjük azzal, hogy megvásároltunk mindent, megvan a ház, az alaplap, a proci, a hűtés, a memória, a videovezérlő, az optikai meghajtó, a winchester és a kislepplyis. Én azzal szoktam kezdeni a dolgot, hogy az alaplaphoz kibontom, a helyükre pattintom a memóriamodulokat, beleteszem a procit, megfelelő gondossággal rácsatlakozom a hűtést, csatlakoztatom a ventilátort, amit sokkal könnyebben elvégezni az asztalon, mint a gépházban.

Gyári Intel hűtés használata esetén mindenképpen leszedelem a borda aljáról a fekete hűtőadó lapot, helyette szilikonpasztát használok. Elfordul, hogy a memóriamodulok nem, vagy csak nagyon nehezen pattinthatók be a foglalatba. Ilyenkor egy tűszelével nagyon óvatosan és finoman megrezelem a modul két rövidebbik oldalát, ami mindig segít, és garancialevesztést sem okoz. Ha ez megvan, kibontom a házat. Leveszem a palástot, kiszedelem a hálózati kábelét, a távtartókat és a csavarokat tartalmazó zacskót. Amennyiben kell, felszereltem a lábakat. Megnézem, hogy a sárgásrész távtartókba melyik csavarok il-

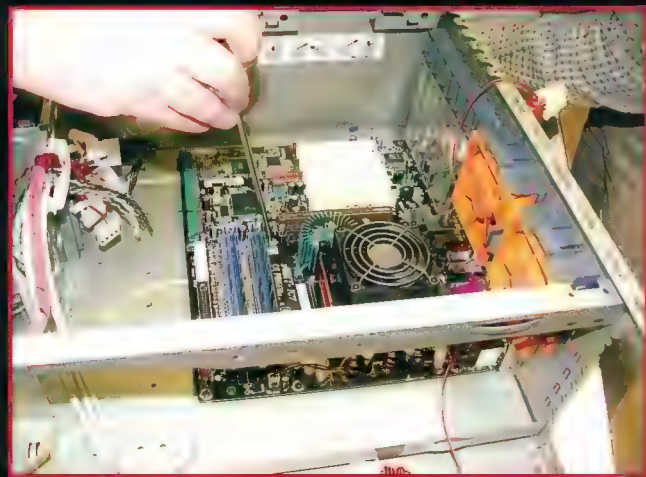
becsavarom a távtartókat. Miután általában kevesebb a távtartó, mint a furat, mindenképpen az alaplap csatlakozók felől első két furat-sorához alkalmazkodom ezeket, a többihez elég lesz a sima talpú műanyaglábacskák is. A megfelelő földeléshez 6-7 távtartó szükséges. Ezeket csavarozzuk be, kicsit húzzuk meg, aztán dugjuk el az útból a ház egymillió kábelét, ne kerülhessenek az alaplap alá. Illeszszük a helyére az alaplaphoz, csavarjuk be a félrevert csavarokat.

Hátulról toljuk ki az optikai meghajtót, illetve a kislepply helyét takaró műanyag lapokat, építjük be a meghajtókat oldalanként 2-2 csavarral. Egyes házak esetében a műanyag takarólemezek alatt fémlémezek is találhatók merevítés okból. Ezek lehetnek kicsavarozhatók vagy kitörhetők, távolítsuk el ezeket is. Az optikai meghajtó jumperét tegyük az MA állásba. Ha az AGP sín előtti takarólemez nincs kitörve, akkor törjük ki igen óvatosan hajlítgatással, mert nagyon szépen sikerül ekközben legyalulni az alaplap ama a részén elhelyezkedő alkatrészeket is; ez egyébként ökölszabály, minden egyes takarólemez

kor a konfiguráció szerint kell jumperelni az IDE-eszközöket. Bootwinchester mögé sebe kössünk optikai meghajtót, hasonlóképpen RAID-vezérlőre sem. Szintén válasszuk ki előre a 4 db megfelelő méretű csavart. A winchesteret nem kell közvetlenül a kislepply alá szerelni, legyen hely a levegőáramlásnak. Mostantól úgy bányunk a géppel, mint a home tájéssal, a winchester nem szereli a nagy megrázkódtatásokat. Csatlakoztassuk az IDE-kábeleket, az alaplapba mindig a kék színű csatlakozó kerül, a master eszközhöz a fekete, a slave eszközhöz pedig a szürke. A floppykábel is dugjuk fel. A floppykábel helyes csatlakoztatásának esélye – hacsak nem alakzárás – általában ötven százalék, érdemes megnézni az alaplapleírást, melyik az alaplap csatlakozó egyes lába, ide kerüljön a kábel piros ere. Ha bekapcsolás után a floppy ledje állandóan világít, akkor a floppy fordítottan meg a kábelét, természetesen kikapcsolt állapotban. Az IDE-kábelek kivétel nélkül alakzárak. Most csatlakoztassuk a tápegység dugóját az alaplapra és az IDE-eszközökre, valamint a floppy meghajtóra is. Egyes ATI kártyák esetében egy kisméretű csatlakozóval ki kell egészítenünk a tápellátást, arról se feledkezzünk meg. Hasonlóképpen ne feledkezzünk meg az alaplap négyoszlopes aljzatáról sem – ha van ilyen, ide a tápból kijövő 12 V-os csatlakozó kerül. Nézzük meg az alaplapleírást ide vonatkozó részét, csatlakoztassuk a ház power on gombjának és a hangszórónak a vezetékeit, egyelőre csak ezeket, semmilyen másikat nem. Ellenőrizzük le mindent, a kábeleket rendezzük el. Csatlakoztassuk a monitorkábel, a billentyűt és az egeret is. Dugjuk be a 220-as kábel, kapcsoljuk be a tápegység főkapcsolóját, ha van ilyen, és a ház power gombjával indítsunk.

A vidám csippanás és a boot-képernyő adja tudtunkra, hogy jó munkát végeztünk. Kapcsoljuk ki a gépet, majd csatlakoztassuk a power és a hdd ledet szintén az alaplapleírás útmutatása alapján. Ha nem világítanak, fordítsuk meg a csatlakozót. Ha minden rendben, akkor a tápkábeleket rendezzük össze, és rögzítsük műanyag kötegelőkkel is. Ugye, nem is olyan bonyolult dolog ez.

Old Man



leszkednek, mert nincs annál szebb, mint mikor az ember ugrálva próbálja kirágni, esetleg kifeszíteni a kisebb méretű, ámde kiszédelhetetlen csavarokat természetesen már a berakott alaplap esetében. Az is nagyon kellemes élmény tud lenni, amikor az egy-egy nagyobb méretű csavar csakorogva tiltakozik a becsavarás ellen, majd félúton megáll, kiszédelni csak távtartóval és alaplappal együtt lehet, lebonyolítani pedig csak két harapófogó együttes használatával. Megéri tehát a távtartókba illeszkedő csavarokat külön rakni. Ezután a ház hátuljából kiszedelem a takarólemezt, és bepattintom az alaplaphoz tartozót. Itt érdemes a befelé álló földelő fűleket felhajlítani, mert ezektől nem lehet az alaplaphoz behelyezni. Az USB, illetve az alaplap optikai hangkimenet fűlecskái nincsenek mindig kitörve, figyeljünk oda erre is. Ha ez megvan, akkor az alaplap furataival egyező helyre

kitördélésére vonatkozik. A tördélés során nem árt vigyázni a saját kezünkre is, mert a silányabb minőségű házak gyatra kidolgozása, a borotvaéles fűlecek nagyon csúnya sérüléseket tudnak okozni: aki látott már csontig bevágott ujját, az tudja, miről beszélek. Tegyük be a videovezérlőt, ha az AGP sín végén van biztosíték, akkor ezt hajtsuk fel, rögzítsük hátulról a videovezérlőt, majd elől csavarozzuk be a fém rögzítőfüllel. Na, a nagyja meglenne. Kössük össze az optikai meghajtót és az alaplap hangvezérlőt a hangkábel, a megfelelő csatlakozó mellett a CD felirat szokott állni. Most – és csak most! – építjük be a winchesteret. Beépítés előtt a szolgálati helyet meghatározó jumper tegyük a master/single állásba. Ez persze akkor igaz, ha az elsődleges IDE-vezérlőn csak a winchester, a másodlagoson pedig csak az optikai meghajtó dolgozik majd. Ha nem, ak-





Sziasztok! Mind hazánkban, mind pedig a nagyvilágban időről időre felbukkannak olyan esetek, melyek szoftverekkel kapcsolatosak, és valamilyen jogi nézetkülönbségben állnak. Hányszor írtam már a hardver hírek rovatban például egyes nagy cégek egymás ellen indított pereiről szabadalmi oltalom, vagy valamely szerzői jogosultság megsértése miatt. Másrészt Ti is szoktatok hozzánk fordulni kérdésekkel szoftverek felhasználását, továbbá az azokkal kapcsolatos ügyletek jogszerűségét illetően, de a levrovt elnézve a warez is örökzöld téma. Jogászai előéletemet latba vetve arra vállalkoznék, hogy néhány cikk keretében bemutassam a legfőbb tudnivalókat, mindent, ami szerintem Titeket, olvasókat érdekelhet. Igyszem természetesen lehetőség szerint kerülni a száraz jogi szaknyelvet (bár főleg most az elején még néhány fogalmi meghatározást nem tudunk kikerülni).

GAMER JOGTÁR I.

ismerkedés a szellemi alkotások jogával: a szerzői jog

Az alapok. Nyilván ez a téma túl átfogó ahhoz, hogy minden érdekességet érinteni tudjunk (illetve, ami nekem jogi szempontból érdekes, az lehet, hogy a kevésbé érdeklődő olvasóknak dög unalmas), de azért az alapvető fogalmakkal, rendszertani kérdésekkel mindenképpen jó, ha megismerkedünk.

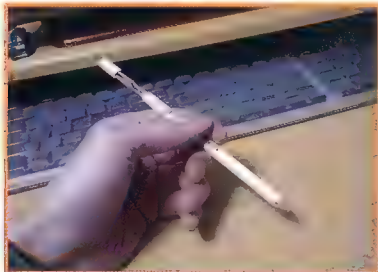
A szellemi alkotások joga társ értelemben azokat a jogintézményeket foglalja magában, amelyek az új gondolatokat tartalmazó alkotások, szellemi termékek létrehozásával és felhasználásával kapcsolatos szabályokat tartalmaznak. Ezen belül hagyományosan két fő részterületet különböztetünk meg: egyik a szerzői jog, másik pedig az iparjogvédelem területe. Előbbi az irodalom, a tudomány és a művészet körébe tartozó szellemi alkotások létrehozásával és felhasználásával összefüggő jogviszonyok szabályait foglalja magában. A szerzői jog által védett alkotások esetében a mű egyedisége, kapcsolata az alkotóval nagyobb szerepet kap, és a vagyoni-gazdasági mozzanatok kevésbé fontosak. Az iparjogvédelem fogalmi körébe három eltérő intézménycsoport tartozik: a műszaki-gazdasági természetű szellemi alkotások (ide tartozik az chippek topográfiájának oltalma, erről is lesz majd szó), a vállalat- és árujelzők oltalma, valamint legáltalában értelemben a versenytörvény szabályai is. Ez a terület jóval szélesebb kör fog át, heterogénabb, és sokkal nagyobb szerep jut benne a gazdasági-vagyoni elemeknek.

Szerzői jog. A szerzői jogi védelem szerkezetét, jellegét tekintve hasonló a tulajdoni jogviszonyhoz, tárgya azonban szellemi alkotás, és a szerző személyiségéhez kötődő jogosultságok elismerését és oltalmazását igényli. Ez a jogi védelem minden, az irodalom, a tudomány és a művészet területére eső alkotást megillet, így természetesen a szoftvereket is. Szerzői alkotás tulajdonképpen minden, a három felsorolt terület körébe eső, rendszerint valamilyen formában rögzített, egyéni, eredeti gondolat. Ez tehát jelenti: egyrészt azt, hogy a jogi védelmet



élvező gondolatnak el kell érnie egy minimális szellemi színvonalat (azaz legyen felfogható, megérthető), rendelkezzen egy eredeti-egényi jelleggel (magyarul minimálisan elvárható, hogy ne legyen más mű szolgai mása), illetőleg rendszerint kerüljön rögzítésre. Utóbbi követelmény azért nem abszolút, mert kivételesen a nem rögzített gondolatot is védeni rendel a törvény, ilyen „mű” például a nyilvánosan tartott beszéd. Fontos tudni, hogy a szerzői jogi védelem a mű létrejöttével egyidejűleg keletkezik hatósági eljárás, vagy nyilvánartatásba vétel nélkül! Ebben a jogviszonyban a szerzőt különböző jogosultságok illetik meg, ezek egy része személyhez fűződő, más része pedig vagyoni jellegű. Nézzük most meg ezeket kicsit közelebbről.

A személyhez fűződő jogok. Négy elemet szükséges itt röviden érinteni. Először is, a szerző jogosult arról dönteni, hogy művét nyilvánosságra hozza-e, vagy pedig titokban tartja. Így az alkotás lényeges tartalmáról annak nyilvánosságra hozatala előtt csak a mű megalkotója hozzájárulásával szabad a nyilvánosság számára tájékoztatást adni. Fontosnak tartom tehát kiemelni, hogy a szerzői jog egyénelem minden esetben, nem kizárólagosan a szerzőhöz tapadnak. Ha például egy játékszoftverre gondolunk, annak szerzője voltaképpen személy-összesség, azaz a fejlesztőcsoport (cég), amely azonban szerződdést köthet (felhasználási-, illetőleg a mű elkészültével kiadói szerződés, ezekről később szólnék részletesebben) egy másik jogalannyal (kiadóval) annak érdekében, hogy az elkészítendő termék folyamatos piaci promócióját, majd később forgalmazását a lehető legmagasabb színvonalon elássa. Ha létezik ilyen felhasználási szerződés a felek között, akkor a művel kapcsolatosan a nyilvánosság tájékoztatására vonatkozó engedélyt egyébként (ellenkező kikötés hiányában) a szerző részéről eleve megadottnak kell tekinteni. Érdemes itt még annyiban utalni a szerzői jogi törvényre (akit esetleg érdekel, ez a szerzői jogról szóló 1999. évi LXXVI. törvény),



hogy a szerzői jog az együttesen létrehozott műre a szerzők jogutódjaként az a természetes vagy jogi személy, illetve jogi személyiséggel nem rendelkező gazdasági társaságot illeti meg, amelynek kezdeményezésére és irányításával a művet létrehozták, és amely azt a saját nevén nyilvánosságra hozza. Együttesen létrehozottnak a mű akkor minősül, ha a megalkotásában együttműködő szerzők hozzájárulásai olyan módon egyesülnek a létrejövő egységes műben, hogy nem lehetséges az egyes szerzők jogait külön-külön meghatározni.

De mit jelent ez a gyakorlatban? Ha az együttesen alkotott szoftver egyes fejlesztési fázisai egyéni, eredeti művet eredményeznek, arra külön szerzők jog keletkezik (érdemes példaként említeni, amikor egy játék valamely programozó(k) által külön megírt grafikus motora épül, akkor maga az engine – mivel önálló alkotásnak minősül – külön szerzői jogi védelmet élvez). A fentebb leírt jogszabály tehát arra az esetre vonatkozik, amikor a szoftver fejlesztésében olyan mély munkamegosztás van, hogy az egyes alkotók alkotásnak tekinthető hozzájárulásaira vonatkozó jogok nem határozhatók meg külön-külön. Ebben természetesen az is szerepet játszik, hogy az igen összetett szoftver-művek fejlesztésében jelentősek a végeredmény létrehozásához nyújtott nem alkotói jellegű hozzájárulások is, amelyek eredménye gyakran beolvad az alkotói jellegű teljesítményekbe. Ha már a közös teljesítmény szövege kerül, érdemes talán még zárójelben tisztázni itt két fogalmat (szerzőtársak – társszerzők), melyek a mindennapi szóhasználatban sokszor keverednek. Szerzőtársakról akkor beszélünk, ha a közös mű egyes részei nem használhatók fel önállóan. Ilyenkor a szerzői jog együttesen, egyenlő arányban illeti meg őket. Ellenben, ha a közös mű részei önállóan is felhasználhatók, akkor már társszerzőkről van szó.

Visszatérve az eredeti gondolatmenetre, fentebb említett (felhasználói) szerződésben a felek kölcsönösen kötelezettségeket vállalnak, illetőleg a másik oldalon jogokra támaszként szerzi. A kiadó oldalán létrejövő jogosultságok közül az egyik legfontosabb, hogy a szerződés alapján már a fejlesztés fázisában is kizárólagos joga keletkezik többek között az alkotással

(szoftverrel) kapcsolatos bármilyen, a nyilvánosság felé történő információközlés tekintetében, ezért a szerződés megkötésétől (többnyire a fejlesztés kezdetétől) a kiadó engedélyére lesz szükség minden, a műhöz fűződő nyilvános aktus jogszervi megtételéhez. Ezért van például az, hogy a fejlesztők a játék készítése során szerzett tapasztalataikról, a beépített új elemekről nem nyilatkoznak szabadon. Csak azt mondhatják el, csak annak és csak annyit, ahogyan azt a kiadó, mint a mű ilyen értelmű szerzői jogosultja engedélyezi. Ezért

példának okáért hiába létezik megannyi videó és ezernyi kép a Doom3-ból, mivel azok nagy része a kiadó akaratától függetlenül, illegálisan került nyilvánosságra, ezért köztétűk is illegális, mert az a szerzői jog jogosultjának törvényes érdekeit sérti. Kárt okozna többek között anyagi értelemben, hiszen a közléssel az érdeklődők szemében a mű eredetisége, innovatív értéke csökkenhet, ezért előfordulhat, hogy kevesebben veszik majd meg a szoftvert, mint ahányan egyébként megvettek volna. De az alkotók erkölcsi értelemben is kárt szenvedhetnek, gondolom, ennek lényegét nem kell magyarázni, emlékeztek csak a Half-Life 2 körül sajnálatos eseményekre.

A szerző személyhez fűződő joga a visszavonás joga is, tehát annak eldöntése, hogy a már nyilvánosságra hozott művet a továbbiakban ne használhassák fel.

Erre a szerzőnek akkor van lehetősége, ha a visszavonás indoka alapos, ezt írásban közli, és a nyilatkozat időpontját a felmerült kárt a felhasználónak megtéríti. Harmadik e csoportban a név feltüntetésének joga (pozitív értelemben a szerző nevének a műalkotásba való feltüntetése, illetve negatív értelemben is, azaz jog a mű nyilvánosságra hozatalához név nélkül, vagy akár felvett néven). Végül ide tartozik az integritáshoz való jog, amely alapján a szerző követelheti, hogy művének bármely módon történő felhasználása esetén a mű lényegét megővő, azt torzításmentesen közöljék. Fontos még a témához annyit megjegyezni, hogy a szerző személyhez fűződő jogai időben korlátozottak, forgalomképtelenek (másra át nem ruházhatók), és a szerző nem mondhat le róla! Halálával a szerzőhöz fűződő jogokat a védelmi időn belül, az gyakorolhatja, akit a szerző hagyatékának gondozásával megbízott, ennek hiányában pedig az örökös.

A szerző vagyoni jogai. Az egyik legfontosabb eleme a vagyoni jellegű jogosultságnak, hogy a szerzőnek kizárólagos joga van a mű bármilyen felhasználására és a felhasználás engedélyezésére (tipikusan a már említett felhasználási szerződés keretében). Itt említendő meg, hogy a

szerzőt vagy jogutódját fő szabály szerint a mű felhasználása ellenében díjazás illeti meg, tehát a magyar szerzői jog a kötelező díjazás elve alapján áll, ez még akkor is megilleti a szerzőt, ha a felhasználás a felhasználó számára egyébként semmilyen anyagi előnyt nem nyújt. A díjazásról tudni kell, hogy arról a jogosult csak kifejezett nyilatkozattal mondhatja le, illetve, hogy a felhasználási jog fejében jár, nem pedig a tényleges felhasználáshoz kötődik. Számunkra a téma a felhasználásra vonatkozó szabályok taglalásával kezd már kicsit érdekesebbé válni, hiszen itt jutunk el lassan a másolás, a letöltés, és hasonló cselekmények problémaköréhez. A mű felhasználásának különösen a következő cselekményeket tekintjük: többszörözés, terjesztés, nyilvános előadás, nyilvánossághoz való közvetítés, átdolgozás, valamint kiállítás. Ezek közül a mi szempontunkból most a többszörözés, illetve a terjesztés igazán lényeges.

A többszörözés joga. A törvény arról rendelkezik, hogy a szerző kizárólagos joga, hogy művét többszörözze, és hogy erre másnak engedélyt adjon. Többszörözés: a mű anyagi hordozón való – közvetlen, vagy közvetett – rögzítése, bármilyen módon, akár véglegesen, akár időlegesen, valamint egy vagy több másolat készítése a rögzítésről. A mű többszörözésének minősül különösen a nyomtatással megvalósuló mechanikai, filmes vagy mágneses rögzítés és másolatkészítés, a hang- vagy képéveltel előállítás, a sugárzás vagy a vezeték útján a nyilvánossághoz történő közvetítés céljára való rögzítés, a mű tárolása digitális formában elektronikus eszközön, valamint a számítógépes hálózaton átvitt művek anyagi formában való előállítása.

Sajnos itt most be kell fejeznünk. A bevezetés picit talán szárazabb témát ölelt fel ezúttal, de szükséges volt a későbbiekben valószínűleg szabályok megértéséhez. A következő alkalommal már mélyebb vizekre evezünk majd, szó lesz a szoftver tartalmáról, illetve a hanganyagokról tartalmazó CD-k másolásáról, az MP3 állományokról, a közös jogkezelésről, az állományok internetes megosztásáról, a szoftver megváltoztatásáról és még sok érdekességről, természetesen emberi nyelven, példákival, magyarázó szöveggel. Addig is nyugodtan írjatok, hogy aktuális kérdéseitokra is sort tudunk majd keríteni.

Üdv mindenkinek, találkozunk a jövő hónapban!

Sz@by



Üdv minden kedves elvtársnak, és elvtársnőnek! Eredetileg teljes erőbedobással készültem arra, hogy ebben a hónapban újtára indítom a 3D-evolúcióval, illetőleg a DirectX-szel foglalkozó sorozat első részét, de aztán meggondoltam magam, és úgy döntöttem, teszek egy régóta esedékes kitérőt. Egyrészt az általatok küldött levelek nyomán, másrészt úgy általánosságban is felmerült bennem jó néhány olyan kérdés, melyeknél talán érdemes volna kicsit elidőzni.



POSTABONTÓ

avagy kérdezz-felelek 3D módra

Elsőként idéznék egy levelet (az ugyanilyen témájúak közül), amely tartalma okán bevezetésként illik ide.

„Hello Szaby! Nem lehetne esetleg azt, hogy a Gamerben mélyebbre hatolóan foglalkoznál a 3D-s grafikai témákkal? Persze eddig is írtál ilyesfajta cikkeket, de sajnos nekem még kinalak ezek a dolgok. Például fontosabb alapfogalmak jelentését írnád le (ezért is örültem a mostani és a múltkorai Gamerben a vertex és a pixel shader témának). Engem ugyanis nagyon érdekel a 3D-s grafika, csak nem vagyok rengeteg fogalommal tisztában.

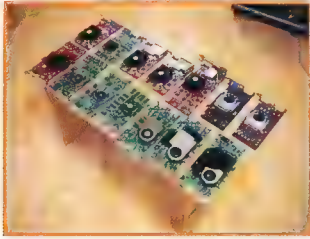
Köszönöm, hogy elolvastad: Sziaroux (Bencsik Tamás)“

Na szóval, egyrészt mindenkinek köszönöm az utóbbi fél év során hozzám eljutott észrevételeket, véleményeket, kérdéseket. Amikor hónapokkal ezelőtt állandóvá tettük a lapban a 3D-s témákkal kapcsolatos írásokat, már előzetesen is világos elképzeléseim voltak arról, hogy mindezt milyen formában lenne érdemes kivitelezni. Úgy gondoltam (gondoltuk), hogy egy olyan újságnak, mint a Gamer, nem feltétlenül szükséges mélyen szakmai kérdéseket boncolgatnia, ugyanis olvasóinknak csak viszonylag kis százaléka igazán szakértő, mindamellett a Gamer elsősorban játék-, és nem grafikai újság. Magyarul, a nagy többség igényli, hogy a cikkek érthetők, helyenként akár magyarázó jellegűek legyenek. Akik pedig ennél többre vágyanak, azok úgyis a megfelelő szaklapokat részesítik előnyben, ez tiszta sor Általánosságban azt tapasztalom, hogy a számítástechnikai írott sajtó nagy része adott témákról szóló írásában teljesen szabadon és kimerítően használja a vonatkozó szak kifejezéseket, miközben ezek magyarázata gyakran elmarad feltételezve, hogy az olvasók

tisztában vannak a fogalmak jelentésével. Szerintem ez egyáltalán nincs így, és ez a hozzám érkező visszajelzésekből is egyértelműen kitűnt, sőt egyesek szerint még mindig lehetne egy fokkal „lájtosabban” tolni a témákat (lásd pl. a beldézett levelet). Fent említett hozzáállásnak is eredménye a mostani cikk, vagy például a jogi téma néhány oldalal arrébb, hiszen jogi kérdésekkel is fordultok hozzánk, és látom, hogy az emberek nincsenek egészen tisztában úgy általában a szerzői jogi, és egyéb – különben rájuk is vonatkozó – szabályokkal (hozzá teszem, persze nem csoda, nem éppen egyszerű kérdésről ez). Természetesen terveim szerint lesz még szó

azért textúrázásról, animációról és renderelésről is, de szerettem volna jelezni, hogy ennek a rovatnak elsődlegesen az lenne az értelme, hogy ne csak egy szűk, szakavatott rétegnek szóljon, hanem mindenkinek tudjon valamilyen hasznos információval szolgálni.

Más. Több játékos szokott érdeklődni hardverekről, mit érdemes, hogy érdemes, és bizony sokan panaszkodnak a gyenge 3DMark eredmények miatt, kérdezgetik, hogy ennek vajon mi lehet az oka. Ha megengedlek, ehhez is szeretnék néhány gondolatot fűzni. Figyelemem néha a fórumokat, ahol az emberek állandóan próbálnak villantani azzal, hogy bedobnak a közösbe valami eszemment pontszámot. Ha emlékeztek, éppen valamelyik korábbi hardver hírek rovatban írtam az elborult ferdeszeműekről, akik folyékony nitrogén-hűtés mellett jóval túl járnak az 5 GHz-es határon, persze azzal a rendszerrel stabilan tesztelni már nem lehet. Én is úgy gondolom, van értelme a benchmark programoknak, de fontos, hogy tudjunk az eredményekből megfelelő, racionális következtetéseket levonni, nem túldimenzionálva az egész szerepét. Én magam egyébként



is mindig kisebb fenntartásokkal közelítem a témához, az Nvidia- és ATI-féle botrányok pedig csak teszték ezt (nagyon) gáz szerintem, hogy a program fejlesztői azt kényszerítik többször is bizonyítani, hogy most már aztán tényleg, és becsúszta kivettek minden trükköt, csales optimalizáló kódot a szoftverből, így újra minden től, az eredmények pedig teljesen valóságok. De jó, legyünk jóindulatúak. Tegyük fel, hogy ezek a szoftverek tényleg az objektív, igaz képet mutatják, vagy legalább is csak elfogadható határokon belül térnek el attól. Tudni kell, hogy hihetetlenül sok tényező befolyásolja a mért értékeket. Nem mindegy, hogy milyen a BIOS-, illetve az egyes eszközökhöz rendelt driverbeállítások (továbbá, hogy milyen verziójú maguk a telepített meghajtó-programok), mennyire gyorsak a különféle alkatrészek külön-külön, illetve milyen módon kapcsolódnak egymáshoz. Még az sem mindegy, hogy az egyes hardverelemek ugyanattól a cégtől származnak-e, de a gyártó azonos típusú alkatrészek esetében is fontos lehet. Tehát hogy mennyire integráltak, mennyire tesztelt építőelemekről van szó, minőségük, „házilag” különleges készségeket, megoldásokat a termékek, amelyek hatással lehetnek a teljesítményre stb. Így fordulhat elő, hogy például ugyanazzal a grafikus maggal, ugyanannyi memóriával szerelt (talán más a gyártó ajánlásainak is megfelelő), de különböző cégektől származó videokártyák esetén is komoly eltérések mutatkoznak a mért eredményekben. És akkor még nem beszéltem a benchmark programok különböző beállítási lehetőségeiről. Arra bízhatnám tehát az érintetteket, mielőtt bárki is egyértelműen levonná a kapott értékekből, hogy a gépe gagyi, netán a valamelyik hasonló konfiggal bíró ismerős magasabb pontszámainak tudatában azonnal vissza-visszinné valamelyik alkatrészt a boltba kicseréltetni, előbb gondolkodjon. Gondolja át, ki lehet-e vajon többet is hozni az adott konfigurációból, minden beállítási lehetőséget figyelembe vett-e, nem fogja-e vissza valami a rendszert, vagy lehet-e viszonylag kevés energia-, vagy anyag ráfordítás árán számottevő teljesítménynövekedést elérni.

Nagyon fontosnak tartom ezzel összefüggésben, hogy mindig a maga összességében kell vizsgálni az alkatrészeket, egészeiben tekinteni a rendszerrel! Magyarul, nem szabad csodákat várnai attól, ha egy nagy teljesítményű eszköz kerül a gépbe a többi közepes, vagy gyenge mellé. Kérdezik néha, mitől van, hogy ilyen-olyan ultra kártyára cserélte az illető a régit, mégis alig van javulás a benchmark program szerint. Nos, talán attól, hogy az AGP busz ugyanúgy csak

2x-es, vagy netán a memória maradt 128 MB SD, esetleg a BIOS-ban nem lettek engedélyezve azok a beállítások, amelyek szükségesek a megfelelő és célzott működéshez... Azt mondom tehát, hatalmas pénzpozseklás egy adott eszköze koncentrálni fejlesztésekre, hiszen a benne rejlő lehetőségek kihasználatlanul maradhatnak. Ide sorolom példának okáért az SDRAM mellé a ne name alapú bepasszírozott nagyteljesítményű P4-et, vagy a gigahertzes processzor mellé pakolt Radeon 9800 XT-t.

Próka! András kedves olvasónk, aki egyébként levelében szintén érintette a benchmark kérdéskört, kérdezett többek között a grafikus processzor tuningjáról, valamint egy adott BIOS-beállítási lehetőségről. Előbbivel kapcsolatban személyes véleményem, hogy nem igazán van értelme az ilyesfajta műveletnek. Ha már tuning, akkor inkább a processzort kellene nyagogni, de úgy gondolom, a grafikus mag órajelének változtatása sokkal több negatívumot rejt, mint amennyi eredményt hozhat. Már csak azért is (és ezt mások is mindig elmondják), mert ha ilyen módon baja esik a GPU-nak, például mert a kártyán lévő hűtés már nem bírja a kiképzést, akkor bizony a garancia is ugrik. És egy százezres értékű cucc esetében ez már nem olyan jó buli. Persze, léteznek hőmérős kijelzővel rendelkező kártyák (éppen az e havi hardver hírekben írtam a PixelView megoldásáról), de ez sem sokat változtat a lényegen. András másik kérdése arra vonatkozik, hogy ha az Asus AT7N8X-X alaplapjának BIOS-ában található System Performance menüpont esetében az „aggressive” opciót választja, várhat-e ettől számottevő teljesítménynövekedést. Nos, véleményem szerint nem különösebben, ellenben a rendszer instabillá is válhat, tehát nem érdemes változtatni ezen a beállításon. A biztonság kedvéért Old Mant is megkérdeztem, aki szintén egyetért ezzel, pár százalékos memóriagyorsulás tehát nem ér meg esetleges stabilitási gondokat.

Páran kérdeztek még a játéktejlesztésről, annak mikéntjéről. Nagyon jó látni, hogy ekkora a lelkesedés egyesekben, akik hatalmas lendülettel szeretnék belevetni magukat önálló ötletek megvalósításába (természetesen most elsősorban nem a saját szórakoztatásul készítet, hanem kifejezetten a piacra szánt alkotásokra gondolok). Azonban sajnos sok tekintetben a realitások talaján kell maradni, és akik erről kérdeznek, azoknak ezt mindig el is mondom. Van a dolgoknak egyszerűsége egy súlyos pénzügyi oldalal, van egy technikai/technológiai (illetéleg humán) oldala, és nem utolsósorban van egy komoly jogi aspektusa is. Reményeim szerint a most induló jól lejegyzett írásaim talán ebben is tudnak majd segíteni nektek, illetéleg tervezek a közeljövőben honi fejlesztőink bevonásával cikket írni majd arról, hogy melyek a játéktejlesztés feltételei, mi a pontos menete, és melyek a legfőbb buktatók a gyakorlatban.

Végül néhány szót arról, hogy többben kérétek, írjak linkeket, amelyek segítséget nyújtanak a shaderek ismeretéhez, illetéleg 3D modellezéshez. Desolately One nickelt egyik olvasónk például ahhoz kért segítséget, hogy fizika órára szeretne egy prezentációt készíteni a shaderekről (bár ez szerintem is inkább ma-

tek, vagy még inkább számíték. órára való téma). A helyzet az, hogy ha úgy általánosságban szeretne valaki erről a témáról többet tudni, akkor a mostani lehetőségek szerintem nem olyan túl jók. Vannak ugyan a boltokban olyan könyvek, melyek 3D-s grafikával foglalkoznak, de túlzottan szakmaiak, programozás-centrikusak. Ezek a kezdő, vagy pusztán érdeklődő felhasználóknak nem igazán felelnek meg. Ugyanakkor más ismeretbővítő kiadványok éppen hogy túl általánosak, egy mondatos meghatározásokkal megint csak nem megújítunk semmit.

Ha valaki inkább a szakmai oldalára kíváncsi a dolognak, akkor már mindjárt más a helyzet. Az internet tele van jobbnál jobb linkekkel; Mayához, 3DSMax-hoz egyaránt remek oldalak állnak rendelkezésre, ahol verbális profilok hirdetik a 3D-s ígért. Ebbe most annyira nem mennék bele, mert szeretnék Mayával kapcsolatos dolgokról is írni a későbbiekben, de előzetesen azért pár linket mondanék. Először is van a Mayának egy ingyenes, gyakorlósegítő verziója, melyet a következő helyről bárki letölthet: www.allas.com/eng/community/downloads/index.html

Ha pedig ez megvan, akkor ajánlom figyelemtekbe a következő oldalakat:

mayatraining.com
www.mayafaq.com
www.gnomonline.com
www.web3dservice.com
www.3dcat.com/asp/platinumdefault.asp
www.3dtotal.com

A felsorolt site-ok segítségével mindenki elindulhat a 3D grafika szépségén, bár néha göröngyös útján, hiszen megadnak minden fontos információt kezdők és haladók részére egyaránt. Úgy vettem észre, shaderekről is szép összeállítás található az egyes oldalakon, érdemes ezeket csekkolni (együttal sok sikert az elődázshoz fizika órárn!)

No, nagyjából ennyit gondoltam mostanra. Mint mindig, most is csak bízhatni tudlak benneteket, hogy nyugodtan küldjétek el kérdéseiteket, észrevételeiteket, illetéleg mondjátok el azt, hogy Ti miről olvasnátok legszívesebben e hasábkokon (de ha nincs ötlet, az sem baj, akkor majd megírom egy jóféle halászlé receptjét)! Nem ígértem, hogy mindenre azonnal tudok válaszolni, de a javaslatokra előbb-utóbb biztosan vissza fogok térni. Jövő hónapban rátok szabaddira a DirectX testáti, addig is csakomákköcsörvágó, tisztelem az uraknak, kézsókoma a bájos hölgyeknek!

Sz@by



Sajnos napjaink meghatározó eleme lett az erőszak, melyet a „hálás” média örömmel tár elénk, akár a frontvonalról is. Hiszen jogunk van tudni... Így szinte mindig van valami új hír, esemény, úgymint: itt bombát robbantottak, ott öngyilkos merénylő szedte áldozatait, amott lelőtték saját helikopterüket, vagy xy kiskatonára meghalt a felszabadító háborúban, melyet pont a felszabadítandókkal vívtak. A terrorizmus kezd beenni magát a mindennapi életünkbe, de nem úgy, mint azt a nagykok elképzelték, hanem egyre kegyetlenebbül, egyre hatékonyabban. Pár évvel ezelőtt terrorakció alatt általában gépeltérítést, túszezedést, esetlegesen robbantást értettünk.

Bioterrorizmus

avagy csúnya téma, de néha kell ilyen is

De a tudomány nem állhat meg a fejlődésben, és általában a találmányok, felfedezések többségét be lehet és be is építik „a pusztítsuk el egymást emberek” egy életés game-ba. Hiszen, akik játszanak, azok általában messziről teszik azt. Az orvostudomány fejlődése lehetővé tette, hogy olyan betegségeket, fertőzéseket tudjunk gyógyítani, melyek azelőtt laza néprítást végeztek az emberiség sorában. De ezt a tudást fordítva is fel lehet használni. Meg is érkezünk a biológiai hadviseléshez, persze ez nem új keletű dolog, mi, emberek nagyon találékonyak vagyunk, de erről majd később. Innen már csak egy lépés a bioterrorizmus, mely a különböző vírusok, baktériumok, mikrobák tömegpusztítási céllal való felhasználását jelenti. Egy vegyi-, vagy sugártámadás hatása azonnali, ezért gyors reakciót igényel. Viszont egy biotámadás esetén kritikus órák, sőt napok telhetnek el csendben, mielőtt a támadás lecsúszó következményei szemmel láthatókká válnának, azaz mikor elkezdődik a kutatás, hogy mivel is állnak szemben. Valamint nem elhanyagolható tény az sem, hogy mintegy 1 km²-es területen az ott élő emberek felének a kilitása hagyományos fegyverekkel hozzávetőlegesen 20 000 \$, nukleáris fegyverekkel 8 000 \$, vegyi fegyverekkel 6 000 \$, míg biológiai fegyverekkel mindössze 10 \$ (!) -ból megoldható (Duel). Láthatjuk, hogy a biofegyvereknek nagyon jó a határfoka, és akár otthon is összeüthetünk valami igazán ütőset egy picike házi laborban (rezeó, fazék stb.). A hatékonyság szemléltetése végett: elméletileg 1 g ricin elegendő 1000, míg 1 g botulinum toxin több mint 10 millió ember halálát okozni. Így érthető, hogy a bioterrorizmus



elleni fellépés miért is kap akkora szerepet mindenhol. A terroristák által biofegyverként használható ágenseket, anyagokat a CDC (Centers for Disease Control and Prevention, Betegségellenőrző és Megelőző Központ) három kategóriába sorolja A-tól C-ig. Az „A” kategóriába tartoznak a durvábbak: legtöbb halálalás áldozattal járó és látványos lefolyású, azaz pánikot okozó és nehezen kezelhető ágensek. Ide sorolódik a himlő, az anthrax, a botulizmus, a pestis, a tularémia és egyéb vírusos vérzéssel járó lázas betegségek (pl. ebola, marburg stb.). Némelyik levegőben, mások vízzel vagy élelmiszerekkel terjeszthetők.

A „B” kategóriába soroljuk azokat az ágenseket, melyek nem járnak magas halálalási aránnyal, aránylag könnyen kezelhetők, de jó időre harcokteletenné teszik az ellenfelet. Ilyenek például: Q-láz, Brucellosis, B típusú Staphylococcus aureus-os fertőzést okozók, tifusos láz, a Salmonella fajta stb.

A „C” csoportba pedig olyan természetesen vírusok mesterséges változatai sorolhatók (néha némi mutációval megspékelve), amelyeket tömegpusztításra fejlesztettek és fejleszthetnek ki a jövőben. Veszélyesek, mert könnyen előállíthatók és hozzáférhetők, könnyen terjeszthetők és magas halálalási aránnyal járhatnak.

Ide sorolandó: a sárgaláz, a nipahvírus és a hantavírusok okozta betegségek, a kullancsok által terjesztett vírusos agyvelőgyulladás, valamint a sokféle antibiotikummal ellenálló tétécébacillus keltette gümőkör.

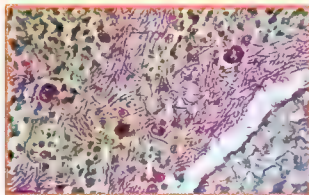
Miután letették az alapokat, ismertetnék két „A” csoportba tartozó kórt. Egy aránylag új keletű és egy régi, hogy titeket Gamer-olvasókat semmiképpen ne érhesen gonosz meglepi.

Anthrax (Bacillus anthracis), azaz lépfene

De előtte egy kis előszó, hogyan is kezdődött a pályaútása. Az anthrax olyan kór, amelyik az állatokban már régóta jelen van, de emberekre igazán sosem volt veszélyes. Amíg a tudósok meg nem piszkálták. A betegségek fegyverként való használata az 1930-as években talált új alapokra, amikor is a biológiai hadviseléssel kapcsolatos kutatások államilag támogatottá váltak. A japánok például már ekkor aktív kutatásokat végeztek az offenzív biológusokkal kapcsolatban. Az egyik ilyen kutatáscsoportjuk a 731-es zászlóalj volt, amely 15-20 különböző betegséget okozó ágenseit végzett emberkísérleteket. Az anthrax volt az egyik kedvencük. Szövetséges hadifoglyok és ártatlan falusi civilek szolgálták hozzá kísérleti alanyként. Mikor a 731-es csoportról a nyugat is tudomást szerzett, a Szövetségesek a saját programjukba kezdték a japán és a német biológusok kezelését tartva (de ők humánusabban bírákón kísérleteztek). Az angolok 1942-ben Skócia partjai közelében kezdtek az első tudományos keretek közt zajló biológus-kísérletekbe. Az eredmény: az anthrax tökéletesen terjeszthető robbanó töltetekkel, sőt a talajba kerülve még évtizedekig fertőző marad. Az USA 1943-ban kezdte offenzív biológiai programját egy kis, Fort Dietrich-i gyárban (Maryland). A kutatás végére összesen hét bántó, vagy emberre veszélyes halálos ágenset fejlesztettek ki, beleértve az anthraxot is. 1969-ben Richard Nixon elnök visszavonta a biológuskezelési támogatást. A kutatási anyagokat megsemmisítették.

Az USA kísérletei azonban még a kutatási periódus csúcspontján is piszkáltak voltak a Szovjetunió széleskörű, titkos offenzív kutatásához képest. Az orosz kufinomult kutatásai több tízezer tudóst és mérnököt foglalkoztattak. Bár a Szovjetek 1970-ben aláírták a Biológus Egyezményt, a programjukat úgy folytatták, mintha mi sem történt volna. Mi több, inkább fokozták a kutatást és a fejlesztést. Ez akkor derült ki, mikor 1979-ben egy szovjetországi biológiai kutatóközpontban az anthrax vírus véletlenül elszabadult. Az orosz katonai és civil programokról a legutóbb egy disszidensről, Dr. Ken Alibektől (korábban Dr. Kanatjan Alibekov) tudunk. Itt egy „érdekes” könyvet is a témában Biohalál címmel. Ő volt a Biopreparat igazgatóhelyettese. Ez a civilek ellen használatú biológusgyárgyár fedőszervezete volt. Bár az USA már évekkel azelőtt sejtette, hogy folytatják a kutatásokat, az igazi bizonyítékok Dr. Alibek információi voltak. Az elmúlt évtizedben az anthrax aggasztó biológusgyárból potenciális terrorfegyverré vált.

A vírus 2001 októberében az USA-ban, levélben küldött por formájában bukkant fel ismét. Ennek következtében 22-en betegedtek meg, és 5-en bele is haltak



érdekel, küldhetek linket. A legveszélyesebb a tüdőanthrax. A természetes fertőzések több mint 95%-a bőranthrax. Az eredetileg állatokban élő baktérium seben vagy horzsoláson keresztül jut be a szervezetbe. A lappangás fél-12 nap közötti. A bőrön kis, fekete közepű hólyagocskák keletkeznek, melyek 2 nap alatt elfekélyesednek. Innen a betegség neve is (anthracis = köszén, gőrgöl). A halálozás kezelés nélkül 20% körüli, kezelt esetekben kisebb, mint 1%. Bőlanthrax: fertőző állat húsának elfogyasztásától lehet megkapni. Lappangási ideje 1-7 nap. Korai jelei: élmélyes, étvágytalanság, hánys és láz, ezek után hasi fájdalom, vérhánys, véres széklet jelentkezik.

Tüdőanthrax: kialakulásához 8000-50000 spóra belégzése szükséges. A lappangási idő bizonytalan, 9-10 nap, de lehet több is, a belélegzett spórák mennyiségétől függően. Bevezető tünetek: torokfájás, enyhe láz és izomfájdalmak, majd légzési zavarok. Halálózási arány: kezelés nélkül majdnem 100%, viszont ha időben felfedezik, van ellene védőoltás. Ez 91-95%-os védettséget ad.

Pestis (Yersinia pestis): Az ember már régóta is használta a természetben megtalálható organizmusokat, hogy megölje, vagy megbénítsa ellenfeleit. Az egyik példa erre a XIV. századból való. A tatár hadsereg ostromgyűrűbe fogta a Fekete-tenger partján álló Kaffa fallal körülvett városát. Mikor a tatárok seregét egy hirtelen fellépő bubópestis járvány kezdte tizedelni, úgy döntöttek, hogy katapult gépekben repertetik a pestises tetemetek a városba, hogy a falakon belül is felüss fejt a kór. Nem sokkal ezután a város genovai védői megfertőztek menekültek vissza Itáliába. Először ők vitték be Európába a kórt, így részben ezeknek az embereknek volt köszönhető a földrészen végigsópró, városokat kilőtt Fekete Halál, amely valószínűleg Mongóliából származik, és később a kereskedelmi útonalokon jutott be az öreg kontinensre.



Ma már tudjuk, hogy a bubópestis nem a holttestek okozza, hanem a rácsátlakon előszökő bolhák. A tetemetek ugyanis kihűlés után ezek az állatok hamar elhagyják, és a kórt átvisszik új gazdájukba. Így nem kizárt, hogy Kaffiában a fertőzést bolhák patkányok terjesztették, amelyek már eleve a falakon belül éltek. Persze hadviselési szempontból jó ötlet volt a tatárokké is.

A huszadi században a japán 731-es Shiro Ishii tábornok küldetésének tekintette, hogy a betegségeket halálos fegyverekké alakítsa. Ishii különösen a pestis iránt érdeklődött, mivel ennél a kórál gyanakodtak volna legkevésbé mesterséges eredetű. Ez emberről emberre terjedés következtében csak kis mennyiségű ágense lett volna szükség, mégis hatalmas embertömeget lehetett volna megfertőzni vele. A japánok azonban sem légi, sem vízi úton nem tudták terjesztetni a vírust, ezért a természetet használták hozzá, azaz a közönséges bolhát. Kerámia bombákba rejtve dobták le Kína nagyvárosaira a fertőző állatokat hatalmas járványokat idéző elő. A pestis vonzó biológus, mivel gyorsan terjed, gyorsan öl és féltet, pánikot kelt. Az USA is kísérletezett pestissel, ám igazából sosem tudták fegyver formájába önteni, mert nagy mennyiség előállítását során elvesztették a fertőzőképességét, és mert ők levegőben akarták terjesztetni, úgy meg nem tudták uralni, és félték, hogy a vírus visszajut rájuk.

A pestis a szovjetek arsenáljában is kedvelt volt. Nekik sikerült kiküszöbölniük azokat a nehézségeket, amelyeket az USA-nak nem. Dr. Alibek információi szerint az oroszoknak 1500 metrikus tonna pestis állt rendelkezésükre bármilyen pillanatban, ha szükségük lett volna rá. Bevetésre készen álltak az interkontinentális Ballisztikus Rakétáikban. Tárolási gondok miatt ráadásul az előregedett ágenseket mindig frisse cserélték. A pestis különösen aggasztó fegyver, mivel nem csak természetesen fordul elő, hanem, több biológiai laboratórium raktárhelységében is megtalálható világszerte.

Ami a kórról tudni érdemes: Több változata volt. Az egyik a bubópestis, amely a hőnájában, az ágyékhajlatokban megtalálható hatalmas és fájdalmas duzzanatokról kapta a nevét. A másik formájában a kórokozó a véráramba kerül és különböző vérzéseket okozza. Ez a típus a bőr alatt képződött vérömlenyekről kapta a Fekete Halál nevet. Mindkettőre jellemző tünetek: láz, fejfájás, hánys, hidegrázás. Lappangási ideje belélegezve 24 óra, bőron keresztül 8 nap. Kezelés nélkül a halálozási arány közel 100%-os.

A járvány ellenszerét 1932-ben fedezték fel, amelyek a szulfonamidok majd a későbbi antibiotikumok voltak. Ma úgy gondolják, hogy a betegséget valamilyen vírus okozta. Erre utal a betegség gyors megjelenése és lefolyása. Ez a vírus valószínűleg valamilyen filovírus lehetett, amely hasonlítas a mai ebola betegség vírusához. A pestis egy nagy titka azonban továbbra is rejte marad. Még pedig az, hogy nem lehet tudni, mikor tűnik fel egy az előzőnél sokkal ellenállóbb bacilustörzs, amely újabb járványok kitérését okozhatja.

Folyt. köv.

Ami a kórról tudni érdemes: 3 féle anthrax van (bőr, bél, tüdő). Képeket nem kaptok, mert csúnyák, akít



Bevallom, kicsit félek. Mégpedig amiatt, hogy egy korábbi téma kapcsán testi épségemet fenyegető, szellemi kvallásaimat kétségbe vonó leveleket kaptam egy, a cikk által érintett csoporttól. Mi lesz most, remégek, ha az e havi benzingöz nyomán a MABÜSZ, vagy néhány kopasz – oh, bocsnát, alternatív testi adottságú – autótólvaj, esetleg maffiózó fog ügyvédi felszólítást küldeni a szerkesztőségbe? Nem léphetek majd ki az utcára anélkül, hogy ne kelljen attól rettegnem, mikor nehezedik a vállamra egy súlyos kéz, vagy szólít meg egy rekedtes hang: na, ide figyelj kicsi bögrel! De nem maradt más választásom, mivel a határidő vésszesen közeleg, és le kell adnom az aktuális stuffot, vagy szembe találok magam a fentieknei félelmetesebb főszerkesztővel. Így veszek egy nagy levegőt, és belecsapok a tejbegrízbe: Jöjjenek a spéci járgányok, a különleges sofőrök és mindannyiunk rémálmai, a bűnözők.

AKIT A BENZIN GŐZE...

Tudok egy munkát ami jól fizet.

Serdülő koromban azzal hoztam a frászt diplomás értelmiségi rokonaimra, hogy a „mi szeretnél lenni, ha nagy leszel?” kérdésre lelkesen rávágtam, hogy buszsofőri! A szüleim kétségbe estek, az osztályfőnököt és az iskolai pszichológust nyaggatták, én meg boldogan tapadtam a fülke ablakára minden adódó alkalommal, és rajongva néztem a kékruhás félistent, ahogy tekergeti azt a nagy kormánykereket. Persze aztán ez is elmúlt, mint ahogy a többi gyerekori örület, Indián sem akartam lenni túl sokáig. De a buszokat azóta is kedvelem. Persze csak a távolból, mint a családót.

Az alapvetőből kiindulva nyálcsorgatónak tűnhetnek a következő paraméterek: 265LE 2000-es fordulatszámmal, több mint 1000 Nm forgatónyomaték. Ez még a 25 tonnás tömeget is meglepő fűrészséggel tudja mozgatni, igaz, kábé 40-50 km/h sebességgel.

ám ez elég néhány városi autós frusztrálásához. Mert amikor lámpánál a kocsik fenekétől 1,5 centire ránc bólint a 7-es busz, a légfúkat cöcöggetve, majd sárga-zöldnél felbőgöl a több mint 11000 köbcentis tádé motor, ez nyomasztóan hathat mondjuk egy háromhengeres, 1,0-ás kocsik volánját markolászva.

Lényeg a lényeg, a buszsofőr igazi királynak érezheti magát egy ekkora monstrumot irányítva. Az is igaz, hogy a feltételek nagyon szigorúak, alap a PÁV II. vizsga, meg a többéves A+C kategóriás jogosítvány. Utána jönnek a busszal elvégzendő rutin gyakorlatok, a tanpályás vezetés (lásd DVD melléklet). Egy sima autót sem egyszerű megtartani a jeges úton, most képzelj el, mit művelhet egy 25 tonnás szörnyeteg, főleg, ha csuklós. A régi, 280-as csuklós buszok hátsó része a szó szoros értelmében utánfutó volt, csak egy merev rúd fordított kanyarodáskor egy

dályozza meg a becsuklást. Egy ideig. Ha a szerkezet elfárad, eltömődik, akkor egy fittpaldisan vett kanyar után előfordulhat, hogy bár a busz egyenesen halad, az első és hátsó rész által bezárt szög nem egyenlő 180°-kal.

Mondjuk az „erősebb kutya figyélizik” elv alapján vannak a busznál dominánsabb járgányok is (nem sok), melyekkel igazán magabiztosan közlekedhetünk – mindenki előzékeny, nem vág be eléink, estébé, de a fokozatokat kihagyva vegyük górcső alá az egyik maxi dominanciát: a T72-es tankot.

A gép 1971-es bemutatásakor a V12-es, léghűtéses dieselmotor 573kW/780 LE-el igazi kuriózzumnak számított, és manapság is megállja a helyét. Ez 60 km/h-ás végsebességgel képes felgyorsítani a 41 tonnás bőszen állatot, és mindössze 260 liter gázolajat



picinykét a hátsó kerekeken, ráadásul az ív külsője felé. Így nem kellett kanyar, elég volt egy valamelyik irányba kissé lejtő útszakasz, vagy egy meggondolatlan fékezés, és a hátsó csuklós rész azonnal és mindenáron előzni akart. Ha az autónkkal párhuzamosan haladtunk a megbokrosodott hátsó fertályal, ez meleg pillanatokat okozhatott. Az új – manapság az utakon lévő – Ikarus 435-ösnél már hajtott a hátsó tengely, ezáltal a busz hátsó része mindenképpen vontatott maradt, ráadásul két nagyméretű hidraulika aka-





Védelmi berendezések

Gyári immobiliser (Indítás gátoló): az egyik legkönnyebben feltörhető, főleg a már említett szervíz-CD segítségével. Van, hogy a szakember egyszerűen az egész egységet fél perc alatt kicseréli.

Ugrékódos riasztó: vagy deklardert használnak, ami legfeljebb 15 perc alatt feltöri, akár 10-15 méterrel is, vagy ellopják a kulcsot és a távirányítót.

Mechanikus kormányvédők: zárórtók, vagy egyes szakértők szerint egy határozott mozdulattal levehetők.

Váltózárok: az egyik legjobb mechanikai védelem, de ha nem bődvenes, vagy nincs nagyon eldugva a motor-térben a váltó, akkor ott beteszik kettesbe, és tűz.

GPS, avagy műholdkövetés védelem: bárhol könnyen beszerezhető, kábé 30 000 forintos árnyékoló berendezéssel „lefedik”, így az autó „elhűnik” a térképről, majd a műhelygarázsban kiszerelek.

Karc alarm, avagy rendszám gravírozás: az egyik legbiztosabb elrettentő, mivel a műszaki övezetlelet, lámpát cserélni kell, és az drága. Legfeljebb alkatrésznek viszik el.

Trükkös indítás, vagy rejtett kapcsoló: kilgyelik az áldozatot, miket kapcsolgat, vagy menet közben lopják el az autót.

kér 100 km-ként (takarékosan vezetve, kövér gézzel csapva ez elmehet egészen 450 literig). A konstrukció sikerét mutatja, hogy bár időközben kijött a T80-as, az ukránok mégis a 72-eset modernizálták, és tették NATO-kompatibilissé. A modernizáció a motort is érintette, a tuning tank már 1200 LE-t szabadít az útra a lánctalpakon keresztül. A dolog árnyoldala, hogy a T72-es legendásan sebezhető, védekezésre nem, inkább tömeges támadásra alkalmas. A hőérzékenők már messziről kiszúrják, a manapság divatos urántöltetű lövedékek akár két egymás mellé állított tankot is könnyedén áttűnnek, és utána még körbenéznek újabb célpontért.

Egy ilyen aranyos kis gépet a kezünk közé kapva hasonló kihívásokkal persze a Váci úton nem kell szembenéznünk, a többi autós rettegve adja meg a kellő tiszteletet. Elővehetjük a listánkat, és megtorlathatjuk a minket ért sérelmeket. Persze nem IRL, hanem mondjuk a GTA Vice Cityben. Na, itt álljunk meg egy

pillanatra, és gondolkozzunk el mélyen. Remélem, hogy ti nem vagytok olyanok, mint az egykori amerikai srácok, akik a GTA hatására kimentek a sztráda mellé apuci duplacsőves kézi ágyújával, és rálőttek mindenne, ami mozgott. Szóval nem szabad tankot lopni, és azzal garázdálkodni, elég, ha GTA-ztok. Ez a



Azt hiszem ma megyek, és rendet csinállok

Urban Legend

UL1: A bűzke tulajd új autójával tartott hazafelé, amikor egy koccanás miatt leesett a baloldali tükrök. És mit az isten, benne volt egy kulcs, nasztó-távírányítóval, és egy forgalmi, más névre kiállítva.

UL2: Emberünk a parkolóban lezárta sokmillió autóját, és elindult. Mikor fél óra múlva sétált visszafelé, látta, amint tulajdonát épp egy kamionba teszik, és rácsúkják az ajtót. Táit fogott, és miközben követte a kamiont, mobilon értekezett a rendőrséggel. Sokáig tartó kiabálás, és híres kapcsolatok felemlegetése után sikerült elérnie, hogy a rendőrök lemeszálják a kamiont. Kinyitolták, és mi volt a rakétában? Polcok, és azokon már darabokra szedve, kategonzálva heverték egykori autója alkatrészei.

munkát. A szerelő, technikus feladata begyűjteni, megvásárolni az adott autóból található védelmi berendezések műszaki paramétereit, beszerelési rajzait, vagy az egész szervíz CD-t. Van, hogy egy, a márkaszervízben dolgozó szakembert szerveznek be, aki átadja ezeket, van, hogy a feketepiacon veszik meg. A figyelők csoportosan járnak, keresik a megfelelő autót. Az igazi profi bandák legfeljebb 1-2 márkára szakosodnak, és az igazán különleges esetekben akár egy hasonló típust is bérelnék, és azon gyakorolnak. A felkutatás során gyakran veszik igénybe a biztosítók adatbázisait, mivel azokban még a használt védőeszköz is fel van tüntetve.

Ha megvan a keresett autó, követik, és kifigyelik a tulaj szokásait, útvonalát, milyen védelmi berendezéseket használ. Ha például nem állítja le a motort, amíg kinyitja a kerikaput, vagy a garázsajtót, beugranak az autóbá, és már viszik is. Ha GPS-es, vagy trükkös indítású az autó, akkor igyekszik klesni a kódot, vagy az elindulás titkát. Ha sikerült elkötöni a gépet,



Kabrio filing vezet

akkor egy vagy két tiszta autó fedezékében minél előbb garázsba teszik, és ott ügyes emberek veszik kezelésbe. Ha külföldre kerül – elsősorban túlnéki keletre –, akkor a már meglévő, totálkáros autó papírjai szerint módosítják az azonosító jeleit, és tűz a határ felé. Mire észbe kapunk, és kiadják körzést, már rég külföldön van. Ha itthon értékesítik, akkor alaposabban bannak vele, pihentetik egy darabig, vagy atomjaira szedik azt, és irány az autóbontó.

Ha biztosra akartok menni, használatjátok több védelmi egyszerre, mert bár mindegyik feltörhető, ezeket számuktól függően egyre tovább tart hatástalanítani, és így nő a lebukás veszélye. És ha kiszúrjátok, hogy valaki követ, vagy olálkodik az autó körül: adjátok el gyorsan, hogy inkább az új tulaját lopják el.

gonzales





Hello mindenkinek! A múltkori alkalommal ott hagytuk abba, hogy a régmúlt idők sötétebb beállítottaságú kalandjátékai közül mazsoláztunk. Most, hogy eltelt egy hónap, és esetleg levehették a polcra bármelyiket egy kis játék végett, olyan vetélytársaikról lesz szó, amelyek közül jó esetben legfeljebb egy számít annyira jó játéknak, hogy érdemes legyen beszerezni. De még az is éppen hogy. Jómagam szorgosan gyűjtöm a régi kalandjátékokat, elsősorban azokat, amelyek azt próbálták elhittetni az emberekkel a 90-es években, hogy a jövő technológiája mindenképp a teljes képernyős mozival ellátott, rengeteg hús-vér szereplőt felvonultató játékoké. Futószalagon érkeztek a jobbnál jobb alkotások, gondolkodok itt az Under a Killing Moon (Tex Murphy) sorozatra, vagy a Blade Runnerre a még jó játékokat készítő Westwood Studiostól, hogy a Sierra nagygúúiról ne is tegyek említést. Persze a sikeres címek mellett sok harmatosabb próbálkozás is volt, ezúttal ezek kerülnek terítékre, csakis azért, hogy elkerülhetők legyenek adott esetben. Néha egy-egy bevásárlóközponti CD-turkálás közben még mindig könnyen rábukkanhattok bármelyikükre. Az más kérdés, hogy 500-1000 forintos áron már a szép CD nyomatért is érdemes megvenni ezeket.

FÓKUSZBAN A HÁTTÉR

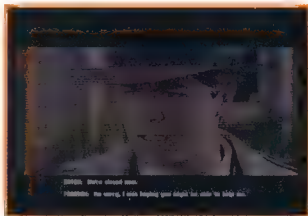
LegRÉMesebb játékok 2. rész

Black Dahlia. A Take Two Interactive 1998-ra időztette a Black Dahlia megjelenését. Sokan vártuk visszafojtott lélegzettel, aminek meg is volt az oka. Nagyon rég érkezett ugyanis valamirevaló logikai fejtorókat tartalmazó kalandjáték. A Take Two Interactive korábban már bizonyította, hogy képesek fenomenális koncepciók elkészítésére, gondolkodok itt a John Antinori és Laura

illő történettel és rendezéssel, no és persze Dennis Hopperrel (aki busás közreműködési díjért állandó vendége volt az FMV kalandoknak) a hússzafazékban. A játék sztorija nem valami bonyolult darab, Elizabeth Short színésznőmát holtan találták a 40-es évek Los Angelesében, Dennis játssza a nyomozót, aki persze mindenáron ki akarja deríteni, hogy mi történt. Bekerül a képhe egy brutális gyilkos, földöntúli erők, nációk, minden, amire szükség lehet egy jó történet kivitelezéséhez. Valami azonban mégsem stimmelt, annak ellenére, hogy a játék befejezése olyan rendhagyó volt, hogy még a mai napig is beszélnek róla vitatkozva, hogy így volt-e jó, vagy elrontotta az egész játékményt...? Mert élmény, az van, nem is kevés, de abban az esetben, ha nem sikerül elkapni a sajátos flinget, siralmas bohóckodásnak tűnik az egész. Több mint 60 logikai feladványt kell megoldani, ami azonnal benedvesít bármelyik hardcore kalandjátékfüggő lyáknát, mégis inkább az volt érezhető rajtuk, hogy csak azért vannak a játékban, hogy az hosszabbnak tűnjön. Érdekesség, hogy a Black Dahlia megjelenése után döntött úgy a Take Two, hogy nem csinál jó ideig kalandjátékokat, mondván a rajongók bunkók, és semmilyen hálát nem mutattak azért, hogy ilyen jó stufot kaphattak tőlük. Ez annak következtében történt, hogy a Black Dahlia 7-es CD-je rosszabb volt, mint egy kertben hagyott óriási csoki nyuszi, bugzott, mint a bálnapete. Izozottak a helpcenter vonalak a Take Two-nál, de



Kambo féle Bloodnetre, vagy a Hellre, amely a mai napig az egyetlen és legjobb cyberpunk kalandpáros. Sajnos, ahogy teltek az évek, úgy adta alább a TT is a színvonalat, így a Black Dahlia megjelenése nemhogy nem szólt nagyot, de a kéthetes kampányon kívül még pici puki méretűt sem zizzent. A méretei jók voltak, 8 CD-n érkezve próbálta büntetni az 1998-ban még mindig csúcs-tartó Phantasmagoria 7 CD-jét. Talán ez az egyetlen fiktív díj, amelyet elhalasztott bármilyen vetélytársától is, no meg persze az, hogy mozifilmekbe



vagy azt a választ adták, hogy bezony biztos, hogy nem ók a hibások, vagy azt, hogy nem adtak választ. Ergo csak és kizárólag a szerencse diktált akkor, amikor a pléjer eljutott a történet végkifejletéhez. Emlékszem, én ott törtém ketté mind a 8 lemezt... illetve törtém össze a dobozt.

Harvester. A Harvester nagyon érdekes eset volt számomra. Nemrég kicsit jobban utána olvastam, hogy a játék milyen sorsra is jutott, és azt kellett tapasztalnom, nem baj, hogy véletlenül kimaradt az életemből. Úgy tűnt, hogy éveken át készítik, mindig azt láttam minden magazinban, amelyek '95 és '96 között megjelent, hogy „NEMSKÓKÁRA MEGJÖN BÁZZZ, ROHANJATOK A BOLTOKBA, ENNYI VÉRT ÉS PEMPŐT MÉG NEM LÁTTATOK WÁZZ, MIRE VÁRTOK, ISTENI LESZ JÁÁÁJ!” hirdetések figyelnek vissza mosolyogva minden hatodik oldalra. Nem gondolhatott senki mást, csak azt, hogy bizony olyan horror-kalandot kapnak,



amelyik után megnyalják majd mind a 8 lecsont ujjukat. Sajnos, mire megjelent, már közel sem volt olyan hű, de nagyon übertápos, sőt, a készítésének kezdetekor bemutatott sajtóanyag még áll-lejtő hatású volt, de majdnem három évvel később, már a legelvetemültebb rajongókat is firtogásra készítette.

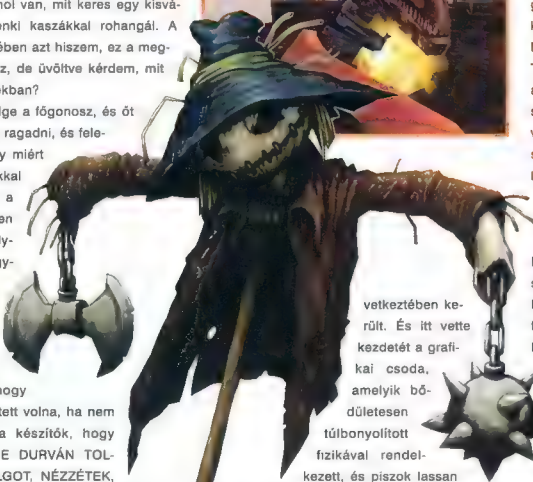
A „történet”, tehát 3 éves kemény munka eredménye, az 1950-es évek Amerikájában játszódott. Inkább maradjunk annyiban, hogy egyszer csak a játék elindul, egy csóvával a főszerepben, aki azt sem tudja, mi van, hol van, mit keres egy kisvárosban, ahol mindenki kaszákkal rohangál. A Resident Evil 4 esetében azt hiszem, ez a megközelítés sikeres lesz, de üvölte kérdés, mit keres egy kalandjátékban?

Mindegy, szóval Lodge a főgonosz, és őt kell majd grabancban ragadni, és felelősségre vonni, hogy miért is van az, hogy sokkal inkább az dominál a játékban, hogy minden másodpercben kifolyjon valakinek az agyveleje a szemüre-gén keresztül, no meg miért piros minden a vértől folyamatosan. A vicc az egészben az, hogy baromi jó játék lehetett volna, ha nem úgy állnak hozzá a készítő, hogy „NESZTEK, ENNYIRE DURVÁN TOLJUK MI EZT A DOLGOT, NÉZZÉTEK, MILYEN HENTES!”; hanem úgy, hogy elszórtan, jó sztorival, moderáltabb módon mutatják be ugyanazokat a történeteket. Emellé olyan marketingkampány kellett volna még, amelyik nem arra

koncentrál, hogy most aztán mindenki meg fog botránkozni, hanem vérbeli horror-kalandutazásra invitáló.

Trespasser. Egyszer már említettem ezt a játékot, akkor teljesen más miatt, most inkább elmondom, hogy mi tényleg. 1998-ban a Dreamworks úgy döntött, hogy a Jurassic Park sikerét megfogalva kiadják az alapötletet néhány elemében párhuzammal rendelkező Trespassert. Női főszereplővel (még ritkább volt, bár Lara Croft már ezerrel lovagolt az eladási listák tetején kéjesen mosolyogva), akinek a hangja Minnie Driver, Hollywood valóban lehetséges üdvöskéje volt (Good Will Hunting, Sleepers, Hard Rain). Richard Attenborough is besegített, így az öreg doki hangja is egyezett a filmbeli változattal.

A gyengécske intro után SITE B-n találta magát a játékos, ahova egy repülőszerecskénélenség kö-



futott bármilyen gépen. 8 pályán át kellett bókászni, gyakorlatilag messze nem annyira dinoszaurusszal összefutva, amennyivel a kispisztoló vagy fadarabot fegyverként szorongató szende bébi várná. Emlékszem, hogy a Dreamworks nem győzte hangsúlyozni, hogy szatéltes módja lesz a dinók kivégzésének, azaz adott szituációkban akár 3-4 féleképpen lehet kinyuvasztani őket. Ez jól hangzott, a kivitelezés viszont olyan siralmas lett, lévén a gép Al-ja pocskó volt, hogy a játékosok azért imádkoztak, hogy inkább ne találkozzanak senkivel és semmivel. A játékmotor és a látványvilág majdnem elég lett volna ahhoz, hogy dinók nélkül is eladja a játékot. Dinók mégis lettek, a fizikán sem könnyítettek (képzelték el, mikor egy tárgy felvételre 23 má-

sodperces művelet, mert a főhősnő kezét, csuklóját és karjának dőlésszögét is be kell állítani...), a Trespasser pedig olyan békává változott a Dreamworks tányérján, amelyet muszáj volt lenyelnie Azóta is büfizgetnek miatta.



Toonstruck. 3 évvel ezelőtt hetente zargattam kedvenc játékokkal foglalkozó boltos kollégámat, hogy miért nem képes már beszerezni a Toonstruck angol változatát, mikor mindenhol azt halom, hogy a legnagyobb bukás volt anyagilag, ami csak létezhetett, ezáltal temérdek mennyiségű példány maradt a piacon. Itthon mégis nehézkesen lehetett hozzájutni, de sikerült. Christopher Lloyd főszereplésével (a Vissza a jövőbe dokija), Tim Curry hangjával és több, mint 200 tehetséges animátor munkájának eredményével üttem le játszani, évekkel a megjelenése után. Öszintén szólva nem tudom, hogy mi volt a baj a nagyközönségnek a Toonstruckkal, hacsak nem az, hogy lehetetlen volt akkor bevételt elkönyvelnie a Virginnek, amekkorát a fejlesztés miatt belenyomott a játékba. Az egész cucc leginkább egy LucasArts kalandra hasonlított, csak épp a Roger Nyúl a pácban stílusban. Christopher Lloydot beszippantja a képregény-világ, és azon belül kell kiderítenie, hogy mi is történt valójában. 75000 frame animációt át kell vezetgetni, mire kiderül, hogy a Toonstruck bizony jó játék lett volna, ha nem világmegváltóként promotálják be, és épp ne jelent volna meg számos másik vetélytársa is.

A Virgin rengeteg pénzt vesztett, és a legyártott 1 millió példányból alig fogycott el nyolcvanezer darab, még akkor is, ha a német változat a csodálatos határos módon tökéletes fordítás lett, és majdnem minden angol szöveccet és poént sikerült átültetni. Sajnálom a dolgot, mert a Virgin mindig vállalkozó kedvű kiadóknak tűnt a szememben, de úgy néz ki, a jó ötletek először mindig megbuknak. Pont olyan eset, mint a Dreamworks csúfos bevétele a Trespasserrel.

Elköszönök, további kellemes vásárlnapot mindenkinek (ha nem vásárlap van, akkor majd olvasástok el a cikket újra vásárlap is), én rohanok a szerkesztőségbe a cikkel, Ti pedig lapozzatok tovább.

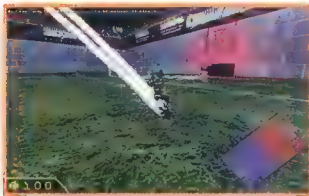
Szálúúúú!

==Flatline==



MULTISHOT

UT2K4: első hullám.



Ahogy azt az előző havi interjúban olvashattátok, az UT2004 kódja óriási részben tér el az elődtől, így a modok átkonvertálása nem párnapos feladat. Sokan a verseny harmadik fázisának zárására kitűzött, június 30-i határidőt is irreálisnak tartják, ennek ellenére a konverziók már elkezdtek szállingózni. Csak a konverziók, hisz érthető módon a tapasztalattal és már beolajozott háttérrel nem rendelkező, eddig 2003 alá fejlesztő modderek lassabban térnek át a változott platformra, abszolút új bejelentések pedig alig történtek. Tény, hogy az MSU harmadik fázisának pályái között legnagyobb részt verziószám-emelkedéseket látni. Ez egyszerűen elkerülhetetlen következménye a helyzetnek, de nagy elkeseredésre – mint mindjárt kiderül – nem ad okot.

Deathball

Verzió: 2.0beta ² deathball.net

Az MSU első fordulójának „legjobb mod” címet birtokló győztese a leggyorsabb UT2004 portok egyike. Meg is felei az ebből fakadó logikus következtetés-

nek, hogy sokat nem változott. A platformváltáson kívüli csak a részletek finomodtak, a játékmenet csiszolódott. A szabályok könnyen elképzelhetők mindenki számára, aki ismeri a focit. A cél a labda bejuttatása az ellenfél kapujába. Az egyetlen játékeszköz az általakított labdavető, mellyel a kapuk közvetlen közelében kívül odébb lökhetünk játékosokat. Egyedül a némiképp lassabb, labdát cipelő játékos sebezhető. A kapukhoz közel – a belépésre a játék figyelmeztet – azonban az ellenfél játékosai egyetlen érintésre hal. Ha hozzánk került a labda, passzolni a Bombing Run módhoz hasonló kijelöléssel is tudunk, de kiszámíthatósága miatt az egyszerű tüzelés célravezetőbb. Az alapvetően roppant egyszerűnek ható játékmennet rengeteg apró szabály finomítja, s az ötlet bármennyire is kézenfekvő, az élmény különleges. A 13+ pályából az első verzióban egyelőre 3 elérhető, ám a többi is csak külsőségekben tér el tőle. A focipálya, az itt focipálya – virtuális göröngyök, köpködő AI egyelőre szerencsére nincs. Akik eddig nem pró-

bálták, most mindenképp tegyék meg! Fura, hogy így van, de a Deathball a valaha megjelent legjobb first person labdajáték.

Fraghouse Invasion

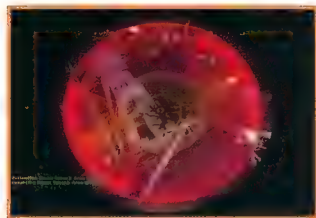
Verzió: ² fraghouse.beyondureal.com



A Fraghouse kisebb kaliberű modifikáció, nem teljes átalakítás, mindössze az UT Invasion módja által megihletett, ám a megvalósítással elégedetlen fejlesztők kísérlete a tökéletesebbé tételre. Nyugtathatjuk: sikeres kísérlete. Először mindössze a játék szabályait próbálták finomhangolni, a beállítási lehetőségeket részletesebbé tenni, hogy rendezettebb, látványosabb, igazi invázió jöjjön létre, majd rájöttek, hogy ez az alap deathmatch pályákra nem megy. Az általuk tervezett 13 térkép egyszerű, szinte kizárólag az UnrealEd alapelemeiből építkezik, deathmatch-re nem alkalmas, ám Invasion módban eddig ismeretlen élményt nyújt. A szörnyeket nem véletlenszerűen



tor dobálja le a megszokott rendezetlenségben. A pálya egy meghatározott területéről érkező hatalmas csapatban. Pillanatok alatt lövedék és rakétafelhő árad szét a körzet felett, a védők a tereplakítás által szinte folytonos védvonallal kialakításra kényszerítve, váltakozva próbálják tartani az életerő- és löserő-utánpótlást jelentő bázist, kivéve a csapatkapitányt, aki birtokba veheti az Onslaught módból áthozott, és rögtön át is alakított járgányokat begázolva velük a szörnyek sűrűjébe. A játékosok életeréje és pajza az alapállapot háromszorosára nőtt a magasabb túlélési esély – hosszabb élmény elérése érdekében. A fegyverek átalakultak, felerősödtek/felgyorsultak az erő-

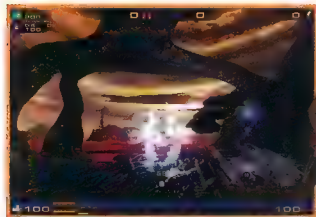


sebb pusztítás – áttűbb hangulat jegyében. A Frag-house Invasion nem hosszú távú szórakozás – de feszültség levezetésre, negyedórás ötrögésre a lehető legtekintélyesebb. Ott a helye az UT2004 könyvtárban.

Siege 2K4

Verzió: v1.03 www.siege.net.ms

A Siege frissebb, kevésbé ismert mod, bár előfutárával már Unreal Tournament alatt is játszhattunk. A program az UT2004 Bombing Run és Capture the Flag pályáit veszi kezébe a zászlókat, illetve a kapukat egy, az Onslaught módhoz hasonló központi reaktorról cserélve le, melynek elpusztítása most is legfőbb cél. Ettől természetesen még nem lenne méltó a figyelmünkre. Érdekessé akkor kezd válni, amikor feltűnik, hogy a fegyverek kivésztek a térképekről. Mindent a játék két központi erőforrásából, az energiából és a skill pontjainból fedezhetünk, melyek elsődleges megszerzési módja az ellenfelek megölése és az ellenséges bázis sebzése (elsődleges elvesztései módja pedig energiától és öngyilkosságtól, skill ponttól a pusztá halál). Ezekből az esszenciákból a Multitool segítségével 8 különböző elemet helyezhetünk le a pályára, melyek közül a legtöbb a védelmet szolgálja (pajzsolt az automata géppuskán át a fel-tuningolt redeemerig, melynek építésére a bemonód



World Cyber Games 2004

A bejelentés, melyben a WCG versenyszámai közül, mindig sok játékosból vált ki felháborodást. Nemrég még petíció indult a Wolf és a Quake megrendítő hiánya okán (ídeig utóbbi csapatot arcul rengeteg embert), mára hozzácsoklunk, hogy a szervezők a FIFA sorozatot és idén már a Need for Speed Undergroundot is népszerűbb, versenyképesebb játéknak tartják. Nincs hűzöngés, az UT2003-at természetes volt, hogy a 2004 felváltja, és erős Valve hátszállal a Condition Zero név is begyömöszölte magát a CS elé. Hozzá kell tennem, a közeljövőre patch-eket ígérnek, melyek által a CZ hamarosan rohamtempóban elkezd különbözni a Counter-Strike-től. Egyedül tán a stratégiai játékok frontja az, ahol nem lelmi ellenléleményeket, még a Blizzard egyeduralmódása ellenére sem. A koreai nemzeti sport, a StarCraft. Brood War ötdik éve tartja valószínűleg még jövőre is biztos helyét, és a WarCraft III: Frozen Throne is stabil bázisnak örvend. A versenyben két Xbox játék is részt vesz, a Project Gotham autoverseny második része és a kultikus indulójáték, a Halo. Engem speciálisan az Idei versenyben legjobban a megváltozott helyszín, az öreg, nyugati parton hullámzó ex-hípfőváros, San Francisco érdekelt. A Szűlből kiköltöző WCG esztétik folyamatosan mozog, és az elkövetkezendő évek terveit figyelve úgy tűnik, idén tartják a legvonzóbb helyen. Sőt, egyelőre még – hozzá képest ki – konkurensneik megjelenése miatt van egy olyan érzésem, a közeljövő viszonylatában maga a verseny is idén lesz a legvonzóbb

már figyelemzett (az el- lent), ám akad teleport, lö- szeres láda és generátor is, mely lassú folyamato- ssággal hoz újabb energiát építő- eszközünkbe.

A generátor mun- káját jelentő- sen felgyor- sítja, ha töle távo-

labbi te- rületeken gyűjtőálláso- kat hozunk létre, és ha a pá- lyák forgalmas pontjain elhelyezett kristályok közelébe telepítjük, melyek energiá- ját elszívhatják. Ezeken a helyeken azonban könnyeb- ben megsemmisíthető – s itt kez- dődnek a stratégiai mélységek. A



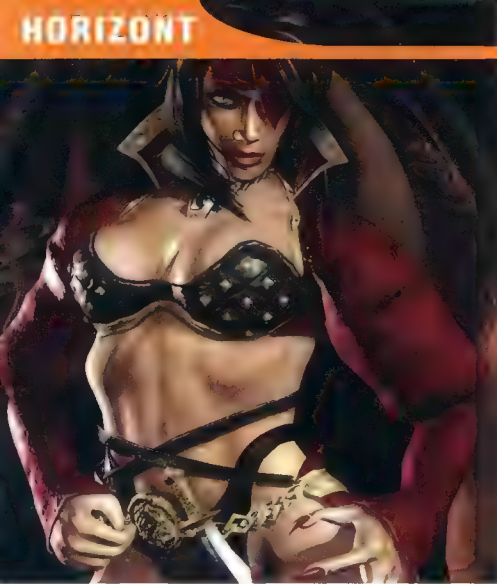
Siege összetettebb, mint azt elsőre gondolnánk. Minden egyes objektum továbbfejleszthető és energi- ahiany esetén újrahasznosítható. Ha elegendő erőforrás lapul a zsebünkben, megkezdhetjük a be- vásárlást. Az UT2004 alapfegyverein túl őt, náluk háromszor többre kerülő stukkert vehetünk magunk- hoz. Ezek a friss fejlesztések – teljesen új fegyver- modellekre és effektikre főlélesges számtani, mindegyik UT átdolgozás, ám így is jól mutatnak – egy-egy szakmával címkéznek fel, úgymond kasztosi- tának, s ez természetesen hatékonyságunkban is megmutatkozik. Lehetünk bombázók – ennek ho- gyanja maradjon meglepetés a kipróbálók számára –, kommandósok, nehézfegyverűk, mesterlövés- zek és szanitések. Hogy a legtöbb kasztokat kiná- ló fps-ben, a megoldás azonban különleges. Vásárlá- sunkat kiegészíthetjük különböző radarokkal, élet- kítővel, töltény-regenerálóval, láthatatlanná tévő köpenyvel, hét mérföldet ugró csizmával és még folyamatosan növekvő számú mással. A csúcs a torzó-bomba, mely halálunk után (vagy ha ötször egymás után gyorsan megnyomjuk a guggolás gombot) minden irányba a flak cannon égő repeszeit lövi szét. A botok ugyan még nem ismerik az átalakulati lehetősé- gek csínját-bínját, és csak távolban szal- dagálnak asszult rifle-al kezűkben, ám a fejlesztők folyamatosan fenntartott hivatalos szerverein a megjelenést követő néhány nap alatt nem volt megállás. A Siege már hosszú távú szórako- zás – ha épp' betűltünk az Onslaughttal, és elhatároztuk minden értelmes előfoglaltá- gtól, a legerősebben ajánlott választási lehetőségek közé tartozik.

A következő szám tartalmából.

Nem tudom. Valószínűleg újabb har- madik fordulóok előértékelése kö- vetkezik, de ha valami nagy dobás érkezne a Battlefield Vietnamhoz, vagy új infók látnának napvilágot a Counter-Strike 2-vel, illetve a Valve egyéb, újszerű akciójátékjaival kapcsolatban (például: kér- nek-e havidíjat a Condition Zeroért?), természetesen szólnak rólok.

Szép májusi

Lucas Z



Sziasztok cuncusok! Remélem, aludtok eleget (nem úgy, mit én), szép nagy évéseket rendeztek a rituálisan felszelelt félrőfik társaságában, meg amúgy is kaptok elég pusztit mindenkitől. Engem már megint ver a sors, úgyhogy, amennyiben nem lenne edzett lelke, képtelen lennék elviselni, hogy újfent Balassa Timi billentyűzetét kell koptatnom. Az még hagyján, hogy a szerkesztőségbe kellett jönnöm, de az már komolyan mondom, nagyon gáz, hogy itt mindenféle full erős, általam nem annyira használt parfüm illat terjeng. Nem tűrné a nyomdafesték, hogy leírjam azt, milyen információk áramlottak be épp a 16 renderelő pipeline-omba, jobb, ha a szerkesztőség összképében nem áll be változás nálatok. Nem, már nem Timiről van szó, sőt, Nóra sem tartott velem, hanem épp Hunor toppant be az előbb megint leszólva a túrógombócain... (Persze, mindig szépen néz rám, úgyhogy a tartalék adagot megehetli...) Nem akartam elkészeríteni, ha már olyan szépen evett azzal, hogy már megint 12 órával leadás előtt jelenik meg, rúzsfoltos gallérban úgy, hogy tejleszívás utáni állapot sugárzik az arcáról, pedig még nincs kész vagy 20 oldalal... Nem baj, ez már nem én saram, mert én nyomom, mint jó kislány a tamp... öö... mindegy. Lássuk inkább, hogy miből áll az e havi csokor, mely a legregebb momentumokból mazsoláz ismételtlen csak.

JÁTÉKLEXIKON A-Z-IG

Meghatározó pillanatok 3.

Tetris. Közvetlenül nem a PC játékiparhoz kapcsolódik, mivel a Tetris megjelenésekor messze nem voltak annyira elterjedtek még a PC-k, mint manapság. Alexej Pajitnov nevéhez fűződik az alapkonceptió megírása, tulajdonképpen az egész Tetris történelem az ő személyéhez vezethető vissza. Az a kavarás is mégérne egy hosszabb lélegzetű cikket, ami Pajitnov és másik két programozótársa között zajlott, aminek a végeredménye az lett, hogy Pajitnovhoz került minden jog, ami a Tetrisrel kapcsolatos, beleértve a külföldi licenc jogokból befolyó pénzt is. Persze az ismételtlen bonyolultabb volt, mint elsőre gondolnánk, mivel az akkori (1985) Szovjetunió nagyon komolyan leszabályozott bármilyen egyéni talpalást, akár szotverfejlesztés, akár bármi más terén. Kizárt dolog volt, hogy külföldi tőkét szerezzen olyan állampolgár, aki a haza agyaként, az anyaország szellemi termékeiből íródott. A PC és

C64 portolást magyarok végeztek, csak szölok, hogy dagadhasson a mellünk.

Tudom-tudom, ez eddig teljesen értelemetlen, jogosan jelentkezik a hátsó sorban a szemüveges lányok, mindjárt rátérek, hogyan terjedt el az a játék, amelyik a legaddiktább arcokat generálta szerte a földön. A Nintendo szerepe kulcsfontosságú volt ebben a történelmi mozzanatban, de legalább annyira szüksége volt a Nintendo-nak a Tetrisre, mint a Tetrisnek a Nintendo-ra.

A GameBoy megjelenésekor a Nintendo igencsak gondban volt, mert a Mario épp aktuális fapados változata mellett nem volt olyan játék, amelyik a lassú képráfrissítésű, zöldes színű LCD-n jól mutatott volna, arról nem is beszélve, hogy színek nem is léteztek rajta. Mindazonáltal még ma is nagyon sok háztartásban lelni fel a zsebcsúsztható gépet, de az is biztos, hogy mindenhol a Tetris miatt használják még. Éveken át milliárdian használták és használják most is, akár repülőutakról, akár bármilyen hosszabb utazásról, vagy épp csak unalmas matekórától van szó. Persze, ezt nem én mondtam, mert a végén még betilajk a Gamert minden suliban. Egy szó, mint száz, a Tetrisnek köszönhetően a Nintendo fellélegeztetett, és elkezdhetett gondolkodni rajta, hogy az amúgy rosszabb sorsra prognosztizált GameBoy következő generációjánál mire kell ügyelniük. Talán ez volt az a pillanat, amikor eltörték, hogy



csakis olyan játékokkal próbálják a közönséget meghódítani, amelyek valóban játszhatók és jók, bármilyen egyszerűek is legyenek azok. A „SEAL OF QUALITY” bélyegző-nyomatocsksa azóta is rajta van minden Nintendo játékon, bár mára már értelmét veszítette sajnos.

EverQuest. Bármikor, ha meghallom az EverQuest szót, azonnal Lily ugrik be. Na, és persze az is, hogy ez volt az első olyan nemzetközileg is elismert MMORPG, melyet üzleti sikerként könyvelhetek el, mivel kézzelfogható hasznot generált a tulajdonosainak. Koreában is már létezik (1999. március 16., az EverQuest debütálása előtt) sok ezer játékos által játszott MMORPG-k, ellenben a világ méretű fertőzésre még várni kellett. Semelyik elemző sem gondolta volna, hogy az online játék, több ezer emberre levetítve sikeres lehet. Itt nem a 16 fős Quake szerverekről van szó (amiről percekben belül olvashattok), hanem





komoly összegekért fenntartott, és folyamatosan karbantartott állomásokról, amelyek súlyos fém-pénzkebe kerülnek. Az Ultima Online korábban már bontogatta szárnyait, de a rengeteg bug és a játékmenetet megnehezítő logikatlanság következtében nem futott be. Az adatok alapján a legmerészebb fejlesztő álmaiban sem körvonalazódhatott, hogy sokkal több online RPG-re éhező játékos kuksol a világban szomorúan várva, hogy végre egymás fülét, vagy sárkányok farkát cibálhassák, mint elsőre tűnt.

A 3D környezet, a hatalmas bejárható terep és a valóban kifogyhatatlannak tűnő küldetésrendszer mára már közel félmillió aktív felhasználót tudhat magáénak. Sokak számára életstílusvá vált, hogy Norrath földjén, sokszor napi 8-10 órát kóborolva éljenek. Érdekesség, hogy az EQ világában a legmagasabb a női felhasználók száma, sehol máshol nem dominálnak ennyire. (Nem úgy!) Azon viszont már nem lepődöm meg, hogy a legaddiktívabb játékos is a rózsaszín színt kedveli, és több mint 240 nap tiszta játékidőt töltött online. Ő már lassan valóban elmondhatja magáról, hogy egy pötyvett mintha sok időt áldozna az életéből egy nem létező világra. Nem baj, hamar talál majd egy izmos férfikaraktert biztos, aki majd hajlandó lesz denevérszárnypírt vagy esetleg patkányfűszendvicset enni vele egy bokorban a hangulatos virtuális naplemente közben...



Quakeworld. Ha már netes játék, akkor nem hagyhatom ki az előbb éppen, hogy érintett Quake öröket. Az id Software nem először szerepel a rovatban, most sem véletlen, hogy előkerültek a „pinky” hörgős démonka mögül.

A Quake volt az első olyan interneten játszható játék, amely megfelelő sebességgel, élvezhető minőséggel adta vissza a játékményt a mode-

mes felhasználóknak. 1996-ban nem volt még gyors internetkapcsolata, csak a legkíváltságosabbaknak, hovatovább messze körülményesebb volt kapcsolódni egy játékkal egy távoli géphez, akár dedikált szerverről volt szó, akár nem. Carmack gondolt egyet, és a Quakeworld megjelenésével optimalizálta játéka netkódját oly módon, hogy ne legyen szükség LAN szintű válaszidőkre ahhoz, hogy az ellenséges játékosok által irányított karakterek simán mozogjanak a pályán. A DOS korszakban a TCP/IP protokoll által nyújtott előnyök még nem készítették dorombolásra senkit, hatalmas szívások árán lehetett csak az internetre feljutva csatlakozni egy-egy játékszerverre. A Quakeworld elvágta a gordiuszi csomót, s olyan felületet és megközelítést juttatott a játékosok kezébe, amely azóta is modell a multiplayer játékok számára. A Quake önmagában is képes volt (először a történelemben) önálló szerverként működni, azaz semmi mást nem matekozva, csakis a bemenő és a kijövő adatokat más Quake-et futtatott hálózatban lévő gépektől. Ami



még sebb a dologban, az az, hogy mindezt a képességet nem külön megvásárolható patch formájában, hanem alaphoz a játékkal érkezve tette ezt. John Carmack ezúttal is hátrádlíthatott, és mosolyogva könyvelhette el, hogy ami nekik súlyos pénzkebe került volna, azt státuszszimbólumként bármelyik később géppel és netkapcsolattal rendelkező FPS-őrült megvette, hisz ki ne akarja a szervert üzemeltetni, amellyel sok száz más játékos szórakozását biztosítja... Gombamód szaporodtak a házilag indított Quake szerverek, sőt, még mai viszonyok szerint is komoly mennyiségű, 1-2 ezer aktív Quake szerver található szinte a világban, persze ebbe nem számoltam bele a Quake 2 és a Quake 3 szervereket.

Mortal Monday. Az Acclaim is visszatérő vendég, ezúttal épp első és egyetlen sikeres marketingkampányuknak köszönhetően. A Mortal Kombatot nem kell bemutatnom senkinek, az összes mai huszoneves fiatal legalább 3 babalitást és még egyszer annyit kivégzést tud fejből. Ez volt a mai fiatalok számára a játékipari „punk” irányzat, mint anno a 60-as években. Brutális volt, gerincek repkedtek mindenfelé, a stuff hemzsegett a gy karakterektől és a fenomenális mozgáskombinációktól. A Mortal Monday 1993. szeptember 13-ára lett meghirdetve. Sokan láthatták a reklámokat kül-

földi adókon: egy kissrác rohagált egy utcán, üvöltözve, hogy MOORRRRTAAALLL KOOOOM-BAAAAAT! A csavar a hirdetésben az volt, hogy tisztában voltak vele az Acclaimnál, hogy nem hangoztathatják, hogy bizony a játéukban belsőségek fröcsögnek gyakorlatilag non-stop, így egy



szem ingame jelenetet sem mutattak, csakis a kissrácot, aki köré egyre több ember gyűlt, mintegy új vezérüket éltetve. Aztán semmi más nem történt, csak a Mortal logó üszött be, és kész, máris a tamponreklám következett az adókon. 10 millió dollárt költöttek a reklámra,össességében.

Ez a pénz soknak tűnik, azért ebből jó pár luxuskutyát klizettek volna, de nem, ók mégis inkább a csúcstermékeket töltik. Közel 50 millió dollárt kaszáltak csak a Mortal Kombat első részével. Bárki bármint mond, szerény véleményem szerint a Mortal volt az a játék, amelyik annyira széles körben megértette az embereket (vagy mert az utolsó kifli és zsemle árát is az automatába dobta az illető, vagy mert féltette a gyermekét a brutálitástól stb.), hogy azóta sem akadt vetélytársa.

A végél ma, sok évvel később is érezhető, máig látok az utcán kissrácokat, akik Sub Zerónak képzelik magukat, és kukákat próbálnak lefagyasztani...



Ennyi fért a mai keretbe, einézésetek kérem a kis-sé fáradt stílusért, legközelebb izgalmasabb témát találok (lesz benne sok fagyli, meg csoki, remélem...). most elköszönök, legyetek jók, meg miegyéb! Vigyázzatok a kistesóra, és igyatok sok szörpöt!

==Flatline==



GAMES DEVELOPERS CONFERENCE 2004

Idén is lezajlott a Game Developers Conference. Ennél keresve sem találhattam volna unalmasabb bevezetőt, de úgyis az újság vége felé tartunk, most már lassan leszálíthatnánk a metróról, mert jó ideje le kellett volna szállnunk. Hazaérve majd üssétek fel újra itt az újságot, és akkor nyugodt körülmények között olvashattok azokról a fontosabb bejelentésekről és interjúkról, amelyek lezajlottak a konferencia alatt.

NVIDIA GeForce 6800

A legnagyobb port kavart esemény Tim Sweeney egyik legkövetkező generációs Unreal motorjának bemutatója volt, mely dupla dinamiként robbant, lévén az Nvidia emberekéi is részt vettek a prezentáción, és nem csak azért, hogy az Epic Megagames szórólapos-csokiosztó lányait bámulják. Történetesen azért voltak jelen, mert a teljes új generációs motort az NVIDIA GeForce 6800-as kártyáján mutatták be. Egy teljesen működő példányon, mely segítségével a jelenlévők megtapaszalhatták, hogy mire is lesz képes 16 pipeline és egy bivalyerős Pixel Shader 3 motor. Hunor a következő számban teljes tesztet nyom róla nektek, addig legyen elég annyi, hogy az NVIDIA egyelőre komoly teljesítményt mutatott fel. Ugyan az R420-at, az ATI április 26-án bejelentésre kerülő zászlóshajóját még érdemes megvárni a gyorsabb kártya kiküldéséhez, de az már bizonyos, hogy az NVIDIA

csúcsmoddellje 2 slotot foglal el (helyileg), és legalább 480 Wattos tápot igényel. A kártya 120 W-ot vesz fel, amennyi egy agyonhűzött 3,8 GHz-en ketyegő Prescott proci teljesítményfelvétele körülbelül. Mindenki megérett a tápcserére azt hiszem, bár sokan úgy gondolják, hogy amennyiben az ATI következő generációja is ennyire malacpörköltként működik majd, akkor komolyan el fognak gondolkodni, hogy egyáltalán lecserélik-e a jó öreg R300 magra épülő, már-már elavulnak számító kártyájukat.

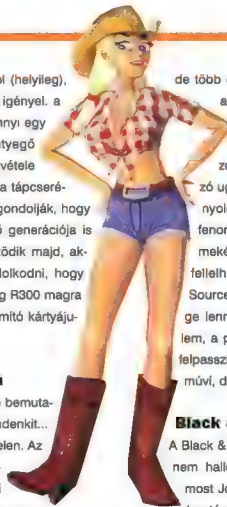
Unreal 3rd Generation

Visszatérve az Unreal 3 engine bemutatóra, Sweeney lenyűgözött mindenkit... Megint... Az új motorja embertelen. Az adatok szerint egy-egy bemutatott helyszín százszor annyi dinamikus fényforrást és 20-szor annyi geometriai adatot kezel, mint az Unreal Tournament 2003 legösszetettebb pályája. A példakarakterek animációinak esetelésekor mindenki a nadrágjában turkált már. (A fényképezőgépet és a dugi kémkamerát keresve, hogy megörökíthessék, amit látnak, tudván, hogy még legalább két év, míg az Unreal 3 motoros játékok dömpingszerűen megjelennek.) A bemutatott katonák és gollamszerű lények egymagukban "csak" 10 ezer poligonos modellek voltak (jó vicc, 3 éve ez a szám nem állt többől 300-400-nál),

de több geometriai számolást igényelnek, mint az Unreal 1 egy teljes pályarajzának ki-számolása. Mozgó fátylák, páratlan fizika, igazi Unreal feeling, ez sugárzott a bemutatóból. Sweeney programozó ugyan, de feszületlenül beszélt, nem bonyolódva túlságosan technikai részletekbe, fenomenálisan mutatta be harmadik gyermekét. Ha össze kell hasonlítani az eddig fellelhető motorokkal, akkor nagyjából a Source (HL2) és a CryEngine (Far Cry) összege lenne. Bődületes, győzzük kívánni. Remélem, a prezentációról kijutott kis videót sikerül felpasszírozunk a DVD-re, kicsit sekíkem a művi, de megéri belepillantani.

Black & White 2

A Black & White 2 is pukkant, a legutóbbi E3 óta nem hallottunk róla komolyabb információkat, most Jonty Barnes tartott előadást a játék fejlesztésének szakaszairól és általános dolgokról. Elmesélte, amit már korábban is tudunk, hogy igryeznek minél több valós idejű stratégiákra hasonlító elemet implementálni a játékmenetbe, tovább erősíteni az állatokhoz való kötődést, és kiegyenlíteni a jó és rossz út közti korábban sokat szidott egyenlőtlenségeket. A bemutató alatt még nem volt jelen fizikai modellezés, illetve igen, csak nagyon kezdeti stádiumában. Ennek ellenére hihetetlenül élethű volt. A Lionhead váltva dolgozik a Criterion Studiossal közösen keverve a puncsos táj mellett



azért, hogy a Renderware fizikai motort tökéletesen illeszkéssz Isztenszámológatór következő részébe. Nagyon ígértesnek tünik, ugyan még csak körülbelül az 50%-a van kész.

Citizen Zero

A CZ (Nem a Condition Zero, az már megjelent...), a Micro Forte többjátékos csodajátékát már a finisben tart. PC-re és Boxra is megjelenik, gyakorlatilag a Halo-féle többjátékos módot alkalmazza. Karakterenként 2 fegyver, temérdek gránát, no és persze akko-

skinben táncolt jobbra-balra, majd a kameramozgás következtében a távoli napfény is be-be gloomolt, ráadásul itt is előrevitték, hogy járművek is szerepelnek majd a játékban Sam segítségére sietve. A füst- és részecskeeffekteket sokat javultak, ez várható volt. Az új overdraw elkerülési occlusion technika nem újdonság, fogjátok fel úgy, mint régen a PowerVR kártyák gondolkodását, amelyek nem rendelkeztek le a fedésben lévő tárgyakat, mivel úgysem látszanak. Elvileg itt is ez lesz a helyzet, csak

hírméret ilyenféle irányba vigyék el, különben is prúd vagyok, és nem szeretem, ha a fiatalok folyamatosan a szexualitásra beszélnek.

Szurkoljunk a Vivendinek, hátha mégis egy jó, vérbeli Larry kalandtől fosztának meg minket, ha mégis úgy döntenének, hogy nem adják ki a kedvezőtlen besorolás miatt.

Ryzom Infók

"Se megszokott monszterek, sem megszokott lények, sem elfek, sem semmi pimpli, ez egy fantasztikus új és jó világ, amelyik tényleg nagyon király, és imádni fogjátok, ráadásul az open bétát kipróbálhatjátok a Gamer segítségével, játszhattok velünk, és mindenkinek dobunk majd puszit, aki jön. Nagyon sok fejlesztője éveken át EverQuestezett, aminek következtében látták és érezték, hogy az EQ univerzumnak milyen hibái vannak, így sokkal jobbat és szebbet és sokrétűbbet és mindent csinálhattak a Ryzomnál" - by Lily, most tapasztolt örömben, hogy megint beszélhet róla.

John Carmack víziók és Doom 3

John nagyon ritkán beszél rendezvényeken, a GDC-n gyakorlatilag sohasem sikerült mikrofon elé állítania senkinek. Valaki most azonban nagyon jó helyen nyomult, ugyanis a feleségénél kezdte puhított projektbe, aki aztán bizonyos dolgok megengedésével, vagy éppen megvonásával arra készítette Carmack bétát, hogy beszéljen végre a konferencián a népek. El is ment, beszélt is, elsősorban arról, amihez a legjobban ért. A következő generációs játékok irányáról és a technológiai lépcsők leküzdéséről, amelyek a célhoz éréshez vezetnek. Elmesélte, milyen nagy projektté vált a Doom 3, hogy sok száz olyan kódor sem, amelyet egyszer sem látott még, hogy már rég képtelen felügyelni, hogy a játék egyes területei milyen irányba fejlődnek. A hangrészleg, a multiplayer kód, a grafika, mind külön, számára sok esetben átláthatatlan terület. Várható volt, hogy ez így alakul, így felkészülten hegeszthette a világot egyik legjobban várt játékmotorját.

Ja, ami még fontosabb, az az, hogy azt is elmondta, hogy a Doom 3 már nagyon közel van.

==Flatline==



ra terepek, hogy unalomig lehet maratontkodni rajta majd keresztül-kasul. A BigWorld szorgos méhecs-keként dolgozik azon, hogy marhára mindenki online (MMO) játékot csináljon belőle, de sajnos még nincsnek pontos infók erről; amint lesznek, mindenképpen hallotok róla.

Valve - Source bemutató

A Half-Life 2 már tényleg a küszöbön van, szerény havi megvívéssem az, hogy április végén, a korábban említett ATI R420 bejelentéskor hirtelen megjelennek a játékok tartalmazó lemezek. De nem spekulálók, a lényeg annyi, hogy bizonyossá vált a Troika féle Vampire: The Masquerade Source alapú fejlesztése és egy másik Source alapokra helyezett játék is, éppenséggel egy RPG az Arkane Studiostól (Arx Fatalis). Teljes motorbematutót tartottak a Valve-os lányok az AI-tól kezdve a fejlesztői kitek képességein át a karaktermodellek tulajdonságaiig. Azt hiszem, Alyx és Gordon már előre jeltik, hogy a Half-Life 2 lesz az első játék, amelyben iszonyatosan emberi karakterek lesznek. Ez elsősorban az archifejlesztéseknek lesz köszönhető, ami Dr. Paul Eckman professzor munkája, a kaliforniai egyetemről. Még néhány érdekesebb info azért akadt a nagy csillag-villogó Valve vetítés alatt, mégpedig az, hogy a Counter-Strike nyomdokain haladva a HL2 is remek netkódál érkezik majd, hogy akár az 56K-s modemes kapcsolattal rendelkezők is élvezhessék a hantelést. Ehhez már szinte alapvető elvárásaként társul az 5.1-es hang.

Serious Sam 2

Az ATI standján lehetett szemrevételezni a CroTeam új, effekthezyekkel telebőlt technológiai demóját, amelyben egy zöld ork environmental mappings

már szoftveresen, a motorba kódolva Meg-látjuk. :)

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Hosszabb lélegzetű bematutót is írunk már nektek róla, a kiállításán nem sok újdonságot mutattak be a játékról, de azért pár csámcsognivaló info mégiscsak kicsúszott egy-egy hamutál-cserélő, beépített gameres takarítónéni jóvoltából. A Vivendi legnagyobb boxmeccse (Anettkát és Pandorát megszágyonító módon) az M besorolását lesz a játékokat osztályozó ESRB rendszernél, ami azt jelenti, hogy nem 2csak felnőtteknek" címkét szeretnének rápaszszírozni. Azok, akik látták a kiállított demóanyagot, egyöntetűen azt nyilatkozták, hogy itt bizony komoly falloszok és puncik repkednek mindenféle, még ha pósnos formában, akkor is kicsit sok. Én sem értek vele egyet, hogy a Larry sorozat egyre halványuló





Ha voltatok már olyan helyzetben, hogy éjjelente születek az ajtón dörmöbölve adják tudotokra, hogy most már ideje lenne lefeküdnötök, nem pedig a gépet nyüstölnötök még hajnali 3-kor is (még az sem számít nekik persze, hogy épp sikerülne végre összehozni a leszbikus csókot a Singles-ben...), vagy az, hogy az iskolában/munkahelyen/oviban nem azzal foglalkoztok, amivel kellene. Ábrándozva rajzolgattok csapatlogókat, és próbáljátok kitalálni a következő esti küzdelem nyújtó stratégiáját, persze mindezt úgy, hogy közben fittyt hánytok a mellettek ülé, füllig szorolmest tükárnőre/Arankára, aki fészkelődvé próbálja magára vonni a figyelmeteket. Ha csak a játékon jár az eszetek, az nem baj, de a mindennapos teendőket azért ne hagyjátok félbe, higgyétek el, hogy nem lenne jó, ha az életek játékkal töltött ideje csak a fiatalságotokra koncentrálna, mivel később képtelenek lennétek a rossz jegyek/eredmények miatt elhelyezkedni (éppen ezért folyton gürcölni kevés pénzért, játékidő ohne), ahelyett, hogy kicsit jobb mértékkel szabadigatnátok a királylányokat most, majd később megint egy kicsit, aztán megint, és így tovább, míg már a kandalló mellett fogtok gépezni az unokáitok társaságában...

KÖZÖS ÜLÉS

Klánosan szép az élet

Ha még szex közben is arra gondoltok, hogy vajon a haverjaitokkal este/délután/a legközelebbi LAN-on milyen fogtok aprítani, az baj. Az még hagyján, hogy nagyon kevés embernek támad ereklője egy szép fejlődés láttán (ezek lesznek később potenciális Silent Hill forgatókönyvrők...), de a barátaitok/barátotok is észreveszi majd, hogy baromira nem arra koncentráltok, amitől csúszik a téma.

Ilyenkor kell megtalálni azokat az embereket, akikkel együtt üzheted azokat a dolgokat, melyeket fontosnak tartasz az életben. (Az előbbi laza testmozgás persze nem tartozik ide, arra még mindig a barátinő/dámsai ülőbaba a legjobb...) Eljött hát az ideje, hogy klánt alapítsatok a barátaitokkal, vagy játékosként keressetek egy számotokra szimpatikus közösséget, és ragaszkodjatok hozzájuk.

Biztos sokan hallottatok már különböző klánokról. Gyakorlatilag ez a fedőneve bármilyen olyan csoportnak, amelynek tagjai sűrűbben játszász az általuk kiválasztott játékok/játékokat, ezáltal nem szokványos szintre fejlődve a játéktechnikai tudásban. Mindegyiknek saját szabályzata van, ami ellen szabad és lehet is vétetni, csak nem biztos, hogy a csapattársaitok szeretni fognak, amennyiben egyáltalán engedelnek játszani, ha nem vagytok szimpatikusak a viselkedésetek miatt. Jól gondoljátok meg, hova csatlakoztok, de mindenképpen van értelme, hamarosan kiderül, hogy miért.



Az alapok. Felvételizned mindegyik klánba kötelező, ami annyit tesz, hogy egy vénebb ribanc játékos leteszteli, hogy tudsz-e egyáltalán uralni, löni, sakkozni, hímezni, amire épp szükség van az adott játékban. Már az első pillanattól kezdve érdemes tisztelettel közeledni bárkihez, aki a klánodat klánod tagja. Nagyon sokszor gond van a fiatal játékosokkal, akik többnyire a lehetőségeikbe. Szennem nagyon sokan vagytok kiváló játékosok az adott területen, de a hozzáállás

sokkal fontosabb bármínél. Szerényen a legjobbnak lenni sokkal kifizetődőbb, mint üvöltözve, anyázva, csalóva rikongatni, és élni el az adott neveteket egy életre.

Fontos kell legyen számotokra a nevetek és az ahhoz történő ragaszkodás. Ez mondjuk vitatott, de az én véleményem az, hogy amint eljutok oda, hogy nem csak a lakásokban ismernek rátok, hanem esetleg az interneten, vagy lan partikon is, eljön az ideje, hogy leüljétek, és végiggondoljátok, milyen nevet választotok magatoknak. Teljesen mindegy, hogy Jockó, Dúdos, Ribi, vagy Flatline néven játszatok, ha egyszer eldöntöttétek, hogy mit fog látni ország-világ, maradjatok

mellette életek végéig. Ezzel eleve ösztönzitek magotokat arra, hogy emberien viselkedjétek mindenkiel, úgy, ahogy elvárjátok, hogy veletek viselkedjenek adott esetben.

Ha a felvételitek sikeres, netán sikerült egy-két házilag gyakorolt manőverekkel és korrekt hozzáállásokkal (az előzetes beszélgetés szintén fontos, akár telefonon is megtörténhet, ezzel a net személytelenségét megkerülve, de ez ritka, az írással csevelni általában elegendő...) lenyűgöztök a felvételiztetőket, belecsoptunk (még nem végérvényesen) egy olyan világba, ahol sok barátot és még több ellenfelet (a jó értelemben) fogtok szerezni magotoknak. A nevetek

elvé kerül a klán előtagja, mögé pedig a kis t betű, ami a trainee (újjonc) státuszt jelzi, ergo még nem 100%-os klántag, de a próbaidő letele után, megfelelő elbírálást követően teljes értékű talkatagává válnak. (Pl.: [HuN]Gombócka, vagy akár Pörköltzsolt = [JSF] =)

Hamarosan újra nálam a labda, most lapozzatok, és nézessétek a képeket is néha!

- Flatline -

MI ÚJSÁG A KÁOSZ VILÁGÁBAN?

E havi DVD mellékletünkön megtalálható a Cherubion Könyvkiadó által fejlesztett A Káosz Világa Szeropjáték Alapkönyv legújabb, javított verziója PDF-formátumban, melyet a kiadó ingyenesen tett a játékosok számára. Ezzel kapcsolatban kérdezzük Nemes István író, a Cherubion vezetőjét.



Miért döntöttetek úgy, hogy a KRPG alapkönyvet ingyenesen elérhetővé tesszük?

Tudom, nehéz elhinni, de mi, akik a Cherubionnál hosszú évek óta munkálkodunk – beleértve az írókat, a szerkesztőket, a grafikusokat és a lelkes segítőket – nem a profitra hajlunk. Persze, nyereséget kell termelnünk ahhoz, hogy a kiadó létezni tudjon, ám az elsődleges cél nem a pénzszerzés. Valamennyien régóta elkötelezett szerepjátékosok vagyunk, s tudjuk, hogy kevesen képesek annyi pénzt áldozni erre a hobbijukra, mint amennyit szeretnénk. Ezért döntöttünk a javított kiadás ingyenes közzétételével. Így bárki, akit érdekel, megismerkedhet vele.

A Cherubion kiadó egyik sajátossága régió fogva, hogy nagyszámú kötettel van jelen folyamatosan a hazai fantasy, illetve sci-fi piacon. Idén azonban mintha kevesebb kiadvánnyal jöttetek volna ki eddig. Mi ennek az oka?

A kiadó tizenegy éves működése alatt több mint háromszáz könyvet adtunk ki, külföldi és hazai szerzők műveit vegyesen, az elmúlt években havonta 3-4 kötettel is kiadunk. Ez a tempó folyamatosan küszködött a határidőkkel. Én személy szerint egy kissé belefáradtam a folytonos hajrázásba, és a segítőim, íróársaim hasonlóképpen. Közös döntés volt a stábtól, hogy lassítsunk egy picit, és visszatérünk ahhoz az elvhez, amellyel eredetileg indultunk: kedvesség, szívből akarunk írni, nem pedig a határidők szorításában.

A kiadó legsikeresebb könyvei mindig is a Káosz-regények voltak. A rajongók azonban jó ideje nem értenek egyet abban, hogy a komolyabb, keményebb hangvételű, avagy humoros irányba menjenek el

**Skandar Graun kalandjai. Te milyen irányba vinnéd legszívesebben a Káosz-sztori-
kat?**

Valóban megoszlanak a vélemények. Van, aki számírná a humort a Káosz-regényekből, mások pedig épp azt tartják, hogy a humor adja meg a Skandar Graun-történetek sajátos ízt. Én alapvetően imádom a lazább fogalmazásmódot, a kifacsart helyzeteket, a mókás karaktereket és a meghökkentő szójátékokat. A tapasztalat viszont az, hogy azok a műveim, amelyekben kevesebbet poénkodok, valójában kenedőbbek.

Jelenleg is Káosz-regényen dolgozol? Mi lesz a következő?

A napokban fejezem be egy regényt, melyet felké-
zésre írtam a Rap Revó Rómeó c. film alapján. Most –
kapcsolódásként – fantáziát fordítok egy másik ki-
advánom, aztán a soron következő sci-fi antológiánál
szerkesztése következik. Van egy félbehagyott sci-fi
novellám, talán még azt is befejezem, s csak aztán
látok neki az újabb Káosz-regénynek... de még nem
döntöttem el, melyiknek. Valószínűleg a több éve be-
gért Káosz Drinámban v2.0-s verzióját fogom végre
elkészíteni.

**A legnagyobb visszhangot mindenképpen az úgynevezett Káosz shared-world köte-
lek kapták az utóbbi években. A Nördes, a Konder, a Mágustorony megkapta pozitív
visszhangot kapott. Mit kell tudni ezekről a
kötetekről? Kik a szerzők? Lesznek-e még
ilyen antológiák a közeljövőben?**

A shared-world kötetek, azon túl, hogy egyazon vi-
lágban játszódó részeket tartalmaznak, általában ös-
szefüggő történetet mesélnek el. Az egyszerűség
kedvéért mintha egy regény különböző fejezeteit
más és más író. Ez persze a valóságban jóval bő-
nyultabb és összetettebb, hiszen mindegyik író
amellett, hogy szerves része az egésznek, önálló,
szuverén alkotás, van eleje, van vége, van önálló tar-
talma – tehát nem csupán házagatott epizód. Mint-
sejthető, egy ilyen kötet elkészülte rendkívül együtt-
működést, sok-sok egyeztetést és gondos szerkesz-
tőmunkát igényel. Mivel a Cherubionnál sok éve már
összetartó írói stáb működik, melynek tagjai nem
csak szívesen dolgoznak együtt, de a módját is tud-
ják az ehhez köztük munkának, várhatóan elvár-
unk még jó pár meglepő koncepcióval az elkövetke-
ző években. Természetesen épp az előkészí-

tési és szerkesztési idő hosszúsága következtében
évente egy-két kötetnél többre nincs lehetőségünk.

**A Cherubionnál komoly szerepjáték-fejlesz-
tői munka is folyik. Mi adta az ötletet?**

A Káosz Világa Szeropjáték alapját természetesen a
Káosz-regények alkotják, a háttér azokra épül. Egy
évtizeden át írtam úgy regényeket, hogy a világról,
ahol a félvér ork harcos-papom története játszódik,
csak vázlatos elképzeléseim voltak. Aztán az előző
évezred végén a barátaim és az íróársaim unszólá-
sára – és talcs önkéntesek segítségével – konkrét-
záltuk a világ történelmét, topográfiáját, a főbb jelleg-
zetességeit, megalkottunk egy új szabályrendszeri,
kitaláltunk új fajokat és szörnyeket, kidolgoztunk új
varázslatokat és képzettségeket. Szóval, még előbb
jöttük a Káosz Világát. Az alapkönyvet 2000 nyarán
jelentettük meg, s most ennek a javított, újratördelt,
kiegészített magyarázata található PDF-formátumban
a DVD mellékletben.

Várható folytatás?

Már csaknem teljesen elkészült a Nördes c. kiegészí-
tőnk, és a Bestiárium munkálatai is a végző fázisban
járnak. Elképzeléseink szerint ezek is, valamint az ezt
követő szerepjáték-fejlesztéseink is digitálisan hozzár-
férhetőek lesznek – hamarosan!

**Nem lítok, hogy a Káosz Szava alapján –
nemzetközi összefogással – számítógépes
játék készül. Nagyon sok helyen jelentek
meg erről cikkek, képek. Hol tart a fejlese-
tés?**

Erről egyelőre csak annyit mondhatok, hogy a Word
of Chaos fejlesztése folyamatban van, de a pontos
részletekről és a megjelenés dátumáról néha nem illeté-
kesebbeket kell kérdezni. Szerintem egyébként elég
jó! álunk, de a végeredményről ügyis a játékosok
mondanak majd véleményét... Azt azért elárulom,
akad még munka bőven.

Úgy tudom, folynak más fejlesztések is...

Igyekszünk. Fejlesztés alatt van az új honlapunk,
mely gyorsabb, informatívabb és modernbb lesz,
mint a mostani (amit persze a jelenlegi néhez képest
nem nehéz elérni), készül a „Káoszárna” kártyajáték
számítógépes változata, és idén, február végén elin-
dult az évek óta fejlesztett „A Káosz Világa” inter-
netes levelezős játék is, szóval nem unatkozunk.

MOZI

Hős

Eredeti cím: Ying Xiong **Forgalmazó:** InterCom

Mozibemutató: 2004. május 6.

A hét királyságra szakadt Kínában az uralkodók évszázadok óta harcolnak egymással a hatalomért. Most mégis eldőlni látszik a küzdelem: a legerősebbnek számító Csin-dinasztának már nem kell sok ahhoz, hogy legyőzve ellenfeleit egyeduralomra tegyen szert. A Kínai Birodalom leendő császárára ellenfelei a legjobb bérnyilkosokat küldik, de eddig kivétel nélkül kudarcot vallottak. Három legendás harcos, Törött Kard (Tony Leung Chiu Wai), Repülő Hó (Maggie Cheung Man Yü) és Ég (Donnie Yen) szövetsége talán sikerre viheti a küldetést. A király, felmérve a veszély nagyságát, felbecsülhetetlen értékű kincset ígér annak, aki megöli üldözőit. Tízévnyi sikertelen próbálkozás után bizonyítékokkal a kezében feltűnik a palotában Névtelen (Jet Li), hogy beszámoljon arról, hogyan tudta az orgyilkosok életét venni. A tavaly legjobb külföldi film kategóriában Oscar-díjra jelölt történelmi eposz eddigi minden idők legdrágább kínai produkciójának számít. A rá költött tetemes összeg az alkotás minden kockáján megfizet: a legnagyobb koreográfált összecsapások könnyhasztóan szépek, a tömegjelenetek pedig olyan monumentálisak, hogy azok bátran felveszik a versenyt a görög ura-trilógia bármely jelenetével. A Hősi határozatlan és minden bizonyossággal feledhetetlen filmélmény, melyre remélhetőleg idehaza is sokan kíváncsiak lesznek.



21 gramm

Eredeti cím: 21 Grams **Forgalmazó:** SFI

Mozibemutató: 2004. május 20.

A halálos beteg Paul Rivers (Sean Penn) életét csak szívátültetés mentheti meg. Felesége (Charlotte Gainsburg) a tragédia bekövetkezése előtt mindenképp gyereket szeretne tőle, de a férfi nemet mond a kérésre. Egy váratlan telefonhívás megváltoztatja az életüket, ugyanis megérkezett a kórházba a várva várt szív. A donor egy autóbalesetben gyerekeivel együtt elgázolt férfi, akinek felesége, Christina (Naomi Watts) bánatában hosszú idő után újra a drogokhoz nyúl. Mivel Paul élete a műtét után le válságba van, a megváltást abban reméli, ha megtudja, ki nek köszönheti a szívét. Felkeresi az özvegyes-

zonyt, aki arra kéri, végezzen szeretteinek gyilkosával (Benicio Del Toro). A mexikói Alejandro González Illánitu Korcs szerelmek című, újabb erejű moziját díjesővel halmazták el – teljes joggal. Három év kihagyást követően szerencsére most második nagyjátékfilmjével sem okoz csalódást: az immár Amerikában forgatott 21 gramm bemutatkozó rendezéséhez hasonlóan több, egymáshoz kapcsolódó sorsú ember tragédiáját mutatja be. A meglehetősen depressziós hangvételű mű végig közeli kamerával dolgozik, és az időben történő ugrálással eléri, hogy érdeklődésünk egy pillanatra se lankadjon.



DVD

A postás mindig kétszer csenget

Eredeti cím: The Postman Always Rings Twice

Forgalmazó: Warner Home Video

Lakossági DVD megjelenés: 2004. április 20.

James M. Cain regénye, A postás mindig kétszer csenget számtalan nagy rendező ihletett meg, de gyökeresen eltérő látásmódjuk miatt érdemes közülük többet is szemügyre venni. A legendás olasz direktor, Luchino Visconti első munkája, a Megszálltság is ezen a regényen alapszik, ám ne feledkezzünk meg Bob Rafelson 1961-es átiratáról Jack Nicholson és Jessica Lange főszereplésével, vagy az 1998-as Magyar Filmszemle fődíjasáról, Fehér György zseniális Szenvetélyéről. A sörbőli némiképp kilóg a most DVD-n is hozzáférhető változat, lévén főz-vérig hollywoodi mozirolról van szó, a kor legnagyobb sztárjaival, John Garfielddel és Lana Turnerrel.

Tay Garnett megbízható filmgyárosként, véhatóan mindenféle komolyabb koncepció nélkül látott neki a munkának némileg megszépítve a két gyilkos törté-



Extra gyanánt a DVD-re fotogalleria, mozielőzetes, továbbá Richard Jewell filmtörténész bevezetője és egy John Garfielddel foglalkozó dokumentumfilm került.



Dr. Jekyll és Mr. Hyde 2 film 1 lemezen

Eredeti cím: Dr. Jekyll and Mr. Hyde – Double feature

Forgalmazó: Warner Home Video

Lakossági DVD megjelenés: 2004. április 20.

Jelen DVD igen dicséretes vállalkozás: a megannyi Dr. Jekyll és Mr. Hyde-átírat közül ugyanis kettő is került a lemezre, méghozzá minden bizonyossággal a két legjobban sikerült darab. Az 1931-es film a történet első hangos változata, mely Oscar-díjat hozott a főszereplő Fredric March-nak. Igazi jelentőségét azonban az átváltozás-szekvenciának köszönheti, Jekyll Hyde-dá formálódása ugyanis technikai szempontból forradalminak számított a maga idejében. A tíz évvel később Victor Fleming (Elkűlja a szél) rendezte Örökös az emberben már igazi szuperprodukció, mely inkább a jellembrázolásra helyezi a hangsúlyt kíváló lehetőséget adva ezzel Spencer Tracy, Ingrid Bergman és Lana Turner számára a brillírozásra.



A képminőség közepes, az egyedüli extra egy mozielőzetes '41-es változathoz.

Stephen Kenson: Technobábel

Beholder Kiadó (2004)



A szerző először rukkolt ki önálló regénnyel, és mondhatom, rendkívül kellemes meglepetést okozott. Bár az írásban már van tapasztalata, hiszen ő írta a "Portfolio of a Dragon", a "Super Tuesday" és az "Under

world Sourcebook" játék-kiegészítőket.

Regényében olyan szereplőkkel is újra találkozunk, akiket a négy évvel korábban, más szerzők tollából íródott "Fekete Madonna" című regényben ismerhettünk meg. A bonyodalmat pedig ismét a multinacionális cégek gátlástalansága okozza, ami számos embert, sőt, talán az egész világot pusztulásba döntne, ha csak valaki, mondjuk egy amnéziás technosámnál nem tesz valamit – de nagyon gyorsan.



Sven Hassel: OGPU-börtön

Aquila Könyvkiadó (2004)



Ez már a tizenharmadik történet, amelyet a szerző saját élményeiből építkezve megoszt velünk. A korábbi regényekből megismert, sokat próbált büntetés-század katonái ezúttal is olyan helyzetben találják magukat, ahová normális ember

nem kíváncsok. A fiúk ugyanis azt a parancsot kapták, hogy bármi, azó azarint bármi éron foglalják el a dombtón nyenyetgő és bevehetetlenül álló épületet. Ók, akik már hozzászoktak a vérhez és a halálhoz, most mégis úgy érzik, hogy a pokol kapuját kell megostromolniuk, amelyen csak holtan, megcsontkítva, vagy vérengző örlüként juthatnak át. Bár egyesek szerint sokszor már így is kifordulnak emberi mivoltukból.



Philip K. Dick: Kizökkent Idő

Agave Könyvek (2004)



Szerintem mindannyian ismerünk olyan embereket, akik azt hiszik magukról, hogy körülöttük, vagy éppen értük forog a világ. Az ő fi-gyelmükbe különösen ajánlanám a már-már látokai képességű Phi-

lip K. Dick regényét, amelyből kiderül, valójában nem is olyan kellemes és biztonságos érzés, ha minden körülöttük forog.

Erre a következtetésre jut ugyanis a történet főszereplője – Ragle Gummi – is, aki 1959-ben egy álmos amerikai kisvárosban fejtegeti kedve napilapja rejtvényeit, aztán egy szép napon rádióban, valami nagyon nincs rendben. Szeretne rájönni, mi is történi valójában, amikor megüppeli, "Hol Lész Legközelebb A Kis Zöld Emberke?"



Ian Watson: Az Űr Világa

Beholder Kiadó (2004)



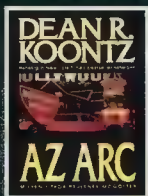
Ian Watson neve az olvasók legtöbbje számára egyet jelent a Warhammer 40000 világában játszódó regényeivel (Inkvizítor, Űrgárdiata, Harlekin, Káoszgyermek), most azonban egészen más oldalát mutatja be rajongóinak – vagy éppen mindazoknak, akik szeretik az eseménydús, mégis elgondolkodtató sci-fi történeteket, amelyekből néhány éve még óriási hiány volt.

A regényben – bár kétségtelen a Warhammer történetekhez, ráadásul jóval korábban, 1979-ben íródott – már feltűnnek azok a különleges, sokszor bizarrnak tűnő képi megoldások, amelyeknek továbbfejlesztett változatai olyannyira jellegzetessé tették a már említett univerzumot.



Dean R. Koontz: Az Arc

Animus Kiadó (2004)



Mindig megvan az esélye annak, hogy ha valaki világhírű, felkelti egy beteg elme érdeklődését. Ilyen esetben az az egyetlen lehetősége, ha megfelelő képességű emberekkel veszi körül magát.

Koontz legújabb regényében egy olyan ember tevékenységét ismerhetjük meg, aki a káoszban reméli megvalósulni az új világrendet. Ennek érdekében apró és kicsit nagyobb szabású tetteket, mondhatni bűncselekményeket követ el. Még jó, hogy vannak emberek, akik szeretnék megakadályozni abban, hogy tervét megvalósítsa. Ám lehet, hogy azoknak az embereknek szükség lesz titokzatos őrangyalok segítségére ahhoz, hogy ép bölbel megúszhassák az egészet.



A Káosz Hősei (fantasy antológia)

Cheerion Könyvkiadó (2004)



Történetek a két lábon járó pestis egykori cimboráiról – így szól a hét elbeszélést tartalmazó kötet alcíme, és ez tökéletesen fedi le a valóságot. Végre megismerhetjük már tizennégy éve (!) szeretett hőseink (Valdemar, Vrun, Fellur, Atva,

Kvanar, Mariéna, Telkontar, Arachar, Yarnael és a többiek) előtörténeteit. Lassan, izelgelve érdemes olvasni e sorokat, próbálva nem falni a betűket, hiszen a régi kedvenc, az alapregény így "kibővülve" egészen új tartalmat nyert...

Érdekes, hogy az antológia készítésekor két tervezett történet is különálló regénnyé nőtte ki magát, melyeket remélhetőleg még idén elolvashatunk.



Ninja Gaiden

Szeretted a Last Ninját C-64-en? Eleged van a belgért PC-s folytatás késlekedéséből? Fejeled el, itt van minden idők legjobb ninja játéka, a Dead or Alive 3 alkotói, a Ninja Gaiden. Sajnos csak Xbox-tulajdonosok élvezhetik ezt a frenetikus akciójátékot, és még ígért sinca PC-s vagy PS2-es átiratról. A grafika és az animációja egész egyszerűen fantasztikus.



kus, ilyen minőséget tényleg csak a megszálított japán fejlesztők képesek kihozni az Xboxból. Elképesztően hangulatos, összetett és kiválóan játszható játékot kapunk, mely közel 60 óra tiszta játékidővel rendelkezik. És akkor még nem beszéltünk a rejtejtettségként előhozható Ninja Gaiden első és második részéről. Ezért a játékért érdemes Xboxra beruházni, különösen most, amikor 150 dollár (kb. 30000 Ft) alá csökkent az ára az USA-ban, Kihagyhatatlan!





SYBERIA 2

A három utas melázva ztyköltődött a következő állomás felé. Az öregembert gyermekkeri balesete óta két dolog íttette: óramű-gépezetek alkotása és eljutni a mesebeli Syberlába, a kék fű és a mamutok szigetére. Oscar, a masinista helyzete egyértelmű volt. Bár programozása lehetővé tette az önálló gondolkodást, gépészre minden kettynésével egyre erősödött a gazdája iránt érzett felelőssége és szeretete. A fiatal ügyvédnő volt az egyetlen, aki maga sem tudta, mit keres a vonaton, hisz New York-i lakásában lenne a helye, nem pedig a háborított oroszokon közepén, mégis úgy érezte, sokkal inkább otthon van ezen a vidéken ezek közt az emberek közt, mint a városi dzsungel érzelmentes világában.

A szokásos kitérő. Miután a vonat behajtott az állomásra, mechanikus motorja kattogva fékezte le a gépet a felhúzáron előtt. Kate már rutinszerűen szállt ki a kocsiból, hogy a kerék és a kar együttes használatával felkészítse a járművet a továbbhaladásra, ami legnagyobb meglepetésére Oscar még ezt követően sem volt hajlandó folytatni az utat. Kissé szégyenkezve döbönt rá, hogy a gépmemberrel ellentétben neki szüksége lesz a kályha nyújtotta melegre az örök fagy világában, ám a szenes vagon alján heverő pár rög egy napra se lenne elegendő.

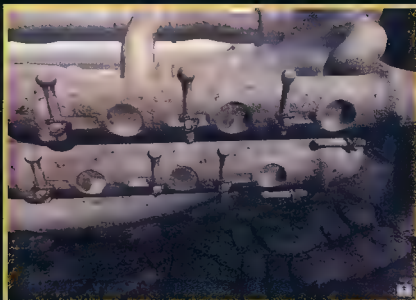
Odalépett a töltőmatronához, de hiába húzkodta a kart, az csak nem akarta megosztani vele tartalmát. Bizván benne, hogy az állomásfőnök orvosolni tudja a gondját, belépett az irodába, de az újonnan alkalmazott ex-eresdes még csak az „ügyféllal beszéljünk barátságosan” részig jutott a munkaköri leírásában, a „segítségesség alapfokon” fejezet várátot magára. Kate meg se lepődött rajta, hogy megint a saját kezébe kell vennie az ügyet. Már indult volna lefelé a lépcsőn, csakhogy vaskapu állta útját. Természetesen az eresdes nem tudta átadni a kulcsot, mivel nemrégiben elvesztette, mikor a töltőmatronnál ját-

szadozott vele. A lány kezdetben még bizott benne, hogy a kulcs nem esett le az alsó szintre, de végül kénytelen volt a korlátan áthajolva megszólítani az odalent tébláboló kislányt. Ez alkalommal ráragyogott a szerencse, épp Malka találta meg a kulcsot, ám csak pár szem cukorkaként cserébe volt hajlandó átadni. Kate sóhajtva ment be az állomásfőnökhöz, ahol az asztalról elemelt apró kulccsal kinyitotta az oszlop mögött áldogáló automaták perselyét. Az így összegyűjtött érmékkel vásárolt pár szem cukrot, majd visszasietett Malkához. (Igen bölcsen úgy döntött, a halszagú édesességet mélyen a zsebébe sülyesztli, és inkább a rózsaszín darabokkal próbál szerencsét.)

Olajháború. A kulcs birtokában végre kideríthette, mi a baja a gépnek: csupán a benzin fogycott ki belőle. Magához vette a kannát, majd elindult üzemanyagot szerezni. Malkától kapta a tippet, hogy talán

a flourgőf testvéreiktől hozzájuthat pár literhez, de jó lesz, ha vigyáz velük, mert a fiatalabbik fivér közismert szélhámos. Ez hamarosan be is bizonyosodott, mikor a kapujukon becsöngetve szöbba elegyedett vele; hán a háttérben pöfögő gép hangja ellenére is tagadta, hogy lenne benzinjük.

Ezek után a lány nem tépelődött mindenféle erkölcsi dilemmákon, a kerítés mentén a helyi cirkusz poszte-





Behatolás a monostorba.

Legelőször is melegebb ruhát kell szereznie, mint arra rögtön rájött, mikor rátért a Bourgoffék területé mögött induló övénys. Gyorsan visszasietett az ezredeshez, aki felajánlotta neki kinőtt szőmeruháját. (Bizonyára ingyen szilipriéz számíthatott a vén kecske, de családnia kellett, Kate a vonat mosdóját választotta átöltözésre.)

A következő feladat már nehezebbnek bizonyult, meg kellett győznie a szerzeteseket, hogy engedjék be a falak közé. Am hibba rángatta a

hogy ő nem abból a fajtaból való, aki ilyen könnyen feladja a harcot. Amint tudott, a barátjához sietett beszélgetni vele, ám egyszer csak zajt hallott az ajtó felől. A tóparti szerzetes hallgatózott ott nagy ügybuzgalommal, ám lebukását látván magába szállt, és átnyújtott egy tekercset meg egy üveglapot, mondván, ezek a lány segítségére lehetnek.

A tippem nem sokat mondhat Kate-nek, mégis azonnal nyomozni kezdett. Először a kápolnába ment, hátha ott lesz szüksége a lapkára, de ott a freskókon kívül nem talált semmi használatos. A bal oldali azonban felkeltette az érdeklődését, a szent kápról lepatogzott festék mintha valami régi ábrát rejtett volna.

Magához vette a cellák mellett felejtett vödörből a

néhez ment, mely reklámozás mellett a lécek közötti rést hívatott eltakarni. Léptéke a papírdarabot, aztán az alkalmas pillanatot kíváncsian elosont a fivére háta mögött. A ládákhoz érve az egyikből bánatos szempárt látott kikapcsolódni. Hirtelen ötlettel vezérelve szélesre tárta az ajtóját, melyen át a világ talán leg-rusnyibb kutyája rontott elő vidáman ugrogatva, míg Iván üldözőbe nem vette. Most már senki sem állt Kate és benzín közé, kicserélhette a magával cipelt üres kannát a telire, aztán gyorsan kisurrant a kérésén és megint a töltőmatrót.

Hans nyomában. Alighogy Kate végzett a szénrakodással, irdatlan csőrömpölés közepette megérkezett Oscar, és izgatottan jelentette, hogy Hanének nyoma veszett.



A lány aggódva indult a keresésére, és ismét Malkától kapott útbaigazítást, aki a cirkusba látta bemenni az öregembert.

Valóban ott volt, a mechanikus lovakat próbálta megjavítani, ám egyszer csak teljesen elhagyta az ereje, és ájultan hanyatlott a földre.

Kate izgatott rohángálásba kezdett, először biztonságba helyezte barátját a vonat fülkéjében, majd megpróbált orvost keríteni. Csakhogy ezen az isten háta mögötti vidéken az emberek sokkal inkább hagykoztak házi praktikákra, se az ezredes, se Cirkos, se Malka nem tudott segíteni neki. Mint megtudta, egyedül a helytelen élő szerzetesekre számíthat, nekik nagy gyakorlatuk van a lélek és a test nyavalyáinak meggyógyításában. Csakhogy hozzájuk nem egyszerű bejutni, előbb ki kell állnia pár próbát.

csengőt, azok rá se hederítettek. A tóparton mosogató baráttal se jutott sokra, annak szemmel láthatólag teljesen elment az esze, csak a koszos csuhák tisztítására és valamiféle legendás madár megkeresésére tudott koncentrálni.

Dühösen csörtetett vissza a városba, ahol Cirkos és Malka újabb információkkal szolgálhatott.

Mint kiderült, Malka a lélek lepleinek őrzője, amolyan jó nedvszívó képességű törőlközők, melyeket a betegek arcára terítve a fókáit tudja dönteni, milyen kezelésre lesz szükség. Bár Kate meggyőző-



dése szerint az így módon levonható egyetlen következtetés az, hogy a paciens rettenetesen izzd, mégis elugrott a Malkától kapott érmével a lepleltárhoz, majd a törőlközővel visszatért Hanshoz, hogy szerencsét próbáljon.

Aztán beugrott az átlomásra maradásra látogató sípot kunyerálni az ezredestől, és csak új kincsei birtokában tért vissza a monostorhoz. A tóparti barát figyelmét nem volt nehéz elterelni az ezüst síppal, így az alkalmat kihasználva magára öltöztetett egyet a kevésbé koszos csuhákból. Új álcájában könnye-

dén át tudta varni a kapuót, aki töltőváz nélkül beengedte.

Csak magára számíthat.

Kate első útja az apáthoz vezetett a kápolnába. A megszállott illető kezdetben mindenféle segítséget megtagadott, sőt, ki is akarta haljtani a lányt, ám annak rábeszélését haligatva végül hajlandó volt megtekinteni a leplet. Fogalmam sincs, mit láthatott, mindenesetre azonnal Hansért küldetett, majd bedugta egy cellába, és kijelentette, az öreg meg fog halni. Szép, pont ez kellett szegény Kate-nek, még szerencse,

mosókéfé, és azzal dörzsölte le a maradék festéket. Az ábra nem sokat mondott számára, de halványan emlékezett a könyvtárban lévő lámpák elhelyezésére. Oda sietett, és elkezdte meggyújtogatni a lámpákat. A kép alapján a padlóra festett kereszt felső csúcánál kezdte, majd mindkét irányban kihagyott kétőt, és csak az azokat követő kettőt lobbantotta láng-ra. Amint ezt meglátta, az emeleten feltárult az íriszablak, és ragyogó napfény töltötte meg a termet.

Rövidesen rájött, hogy ennek nem csupán esztétika szerepe van, a része tökéletesen beleillik a szerzetes testől kapott füstűveg. Már csak a nyílást kellett megfelelően szabályozni, hogy a kívánt mértékben engedje át a fényt, ezért ehhez a legalsótló kezdve óramutató járásával megegyező irányba haladva becsukdosta az ablak szárnyait. Ekkor a polcok között egy mamut szillette jelent meg, melynek szeme tit-





kos rekesz gombját rejtette. Így került a birtokába: Alexei Tukianov naplója, az egyetlen szerzetesé, aki valaha eljutott Syberiába.

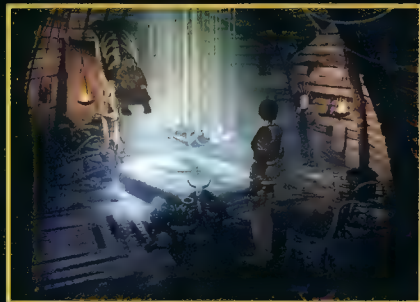
A megfakult lapokat végigpörgetve a lány rengeteg hasznos információ birtokába jutott, aztán magához vette a youkol relikviát, és hozzáfogott a könyvből megismert gyógyfőzet elkészítéséhez.

A lélek gyógyírja. Az egyik összetevő egy különleges növény termése, mely csak sírokon nő. Ezt értelemszerűen a temetőből lehet megszerezni, ezért Kate következő útja oda vezetett, de útközben még magához vett egy pár metszőollót az udvaron felejtett faliscsárról. Ezzel levágott pár ágat, aztán a monostor bejáratánál láttott gyertyaöntőhöz ment. Noha városi élete során soha nem foglalkozott ezzel, Kate könnyedén kitalálta, hogy működik a gépezet. Először a fűjtató karját meghúzva felizzította a paraszat, majd a növényt a tartályba szórta, az öntőformát kinyitva belehelyezett egyet a láncra függesztett kanóckoból. Újra bezárta a formát, és végül a csapot megnyitva teletöltötte forró viasszal.

A gyógyírral azonnal Hanshoz sietett, ahol a gyertyát a relikviába helyezve egész éjjel virrasztott barátja fölött.

Igyekezték megvolni a jutalmá, az öreg reggelre magához tért, és bár lábra állni még gyenge volt, a közvetlen életveszélyen már túljutott.

Most már csak egy gond adódott, a mihaszna apát nem nézhette tétlenül, hogy valaki meghazudtolja. Ha ő egyszer azt mondta, valaki meg fog halni, az meg is hal, még ha a saját kezeivel kell kitekernie a nyakát. Kate-nek valamiféle menekülési eszköz kellett.



lett talánia, mielőtt a szerzetesek figyelmeztetik vezetőjüket, ezért a kápolnába esont, ahol az oltárról elemelt kulccsal kinyitotta a hangtorony ajtaját.

A hangok kongását hallva az összes szerzetes a helyszínre sietett, ezáltal elegendő időt hagytak a két barátnak, hogy a temetőben lévő koporsóba üve leszánkázassanak a hegytetőről.

Búcsú a várostól. Immár csak egy feladat várt a kalandorokra, Cirkos mester lovainak megjavítása. Hans elkészítette a mechanikus szívet, melyet Kate-nek csak be kellett ültetnie a gépezetbe. Először felhúzta a rugót a középső kallányú háromszori ellorgatásával, majd bekötötte a csöveket. A felső kettőt és a jobb alsót a legfelső lyukba, a negyediket pedig a középsőbe.

Amint ezzel végzett, kisebbfajta földrengést, érzett és a vonat döbörgő hangjai ötötték meg a fülét. Inaszkaditából rohant a pályaudvarra, de már csak apró, távoli pont jelezte barátai útját.

A sínek mellett kart megrántva elővarázsolta ugyan a kis kocsi, amellyel utánuk eredhetett volna, de motor híján nem sokra ment vele. Tehetetlen dühében végül felhagyott a próbálkozással, és új ismerőseihez ment tanácsért.

Ismét a kislány bizonyult a legbölcsebbnek, folyamatos csacsogásában kiejtette a varázsszót, mely visszaadta a reményt Kate számára: **„Nőkükarék!”**

A kocsin lévő kereket ugyan a világ legnagyobb vérmókusa se lett volna képes megmozdítani, ám nem jelenthetett kihívást az örökké energikus Youki számára. Remélve, hogy még ott találja, Kate a Bourgoy telepre szaladt, és valóban, megpillantotta a földön duzzogó kutyust. Az persze simán hagyta magát lekenyerezni pár szem halaszgató cukorkával, még azt se bánta, ha cserébe órákon át lesz kénytelen kockáznia.

A kaland folytatódott.

csapat utol tudta érni. Csakhogy az feltűnt Ivánnak, akkor aztán teljes gőzre kapcsolott, és lassítás nélkül robogott át az öreg vasúti hídon, mely recsegeve omlott össze kis híján magával rántva az egész szerelvényt. A mozdony csak csodával határos módon maradt állva a síneken, ám előrehaladni már nem volt képes. Ezt látván Kate elindult, hogy megkerülje a szakadékokat. A hűsleges Youki vele tartott, míg meg nem pillantott egy szerencsétlen hódót, akit üldözöbe vett. Kate hiába próbálta visszatartani, rá se hederített, míg nem a lány összegyűjtött pár faágat a szakadékok széléről, hogy azokat meggyújtva felolvassza az út menté kórákásába fagyott halat.

Ezzel végre sikerült elcsalogatnia a kutyát, legalább annyi időre, hogy a hód befejezhesse a folyópárti fa kidöntését, mely hídként borult a víz fölé.

A lány hálát rebege folytatta útját a távolban megpillantott vadászak felé.

Medvelakoma. A ház teljesen elhagyatott volt, bár a rend arra engedett következtetni, a tulaj csak nemrég távozhatott otthonról. Mivel nem lehetett tudni,



mikor tér vissza, Kate kölcsönvette a polcra, az orosz baba mögé akasztott bakát, aztán kinyitotta az ajtót, hogy távozzon.

Életében nem remült még meg annyira, mint ezt követően, mert hatalmas medve nézett vele farkasszemet. Gyorsan becsapta az ajtót, és remegve rogyott le a szobá.

Mikor kicsit összeszedte magát, kinézett az ablakon, de a rusnya dög még mindig odakint várt rá.

Elkezdte átkutanni a szobát, hátha sikerült valamit kőtennie, és a polcon talált halászkönyvben meg is találta a megoldást. A medvék köztudottan imádják a narencsszínű lazacot. A lány magához vett egy pecás tégelyt, aztán a hátsó ajtón át lement a tópart, ahol a csalik közül kiválasztotta a jobb főső zöld békát. Ezt jobbra, az árnyékos részbe hajlítva sikerült kifognia a halat. A könyv igazat mondott, ebédje végeztével a medve elégedetlen cammogott vissza az erdőbe, megjegyezve a helyet, ahol nem csupán a kiszolgálás, de az étel is átlagon felülnek bizonyult. Ha Kate olvasni tudott volna az állat gondolataiban, akkor se törődött volna vele, eddigre már úton volt a leszakadt függőhíd felé. A baltával levágta az egyik kötelet, majd azt a belógó fatörzs köré csavarva átrendült a túloldalra.

Hőfőzte hegységek. Oscarban időközben felmerült az ötlet, hogy telefonon próbáljon kapcsolatba lépni Kate-tel. Tőle tudta meg, hogy a masinista név családnévének áldozata lett, először bevette a mesét, hogy a lány nem akar velük tartani, aztán, mikor rádőbört tévedésére, már nem tehetett semmit, a pasas erővel kényszerítette, hogy folytassák útjukat. Szerencsére volt annyi kurázsia a robotban, hogy kicsit lelassítsa a lokomotív haladását, így a felmentő



Régi jó barát. Miközben a vonat felé tartott, pár kavics pottyant elé az útra. Föltekintve Bourgoiffákat látta a hegytetőn, amint megpróbálnak hozzávágni egy jókora szikladarabot. Rémülten próbált menekülni, de erre már nem volt szüka, mert szinte a semmiből lángoló repülőgépek csapódtak be oda, ahol egy pillanattal azelőtt még Igor és Iván ácsorgott.

A közvetlen veszélytől megmenekülve újfajta izgalom vett erőt a lányon, mert felfigyelt a roncsot: ez a valamelyik régebbi kalandja során megismert orosz asztronauta, Boris űrhajója volt.

Némi nehézség és a látásmaszknak használt balta árán feltornászta magát a hegytetőre, aztán a régi ismerőse segítségére sietett.

A fickónak még sikerült becsapódása előtt kikapukálnia, most egy faágon lógva lengedezett alkoholtól mámoros állapotban.

Bármennyire is kiáltozott, Kate-nek nem sikerült felébrednie, talán a fület letakaró fülhallgató szigetelő hatása miatt.

Bizva benne, hogy a rádió talán még működik, visszalépett a roncsához, és addig állgattatja a legfelső és a jobboldali kapcsolókat, míg a kijelzőkön fel nem tűnt a 03 és 28 szám pára. Az adatok birtokában átment a rádióállomásra, beállította a frekvenciát, és jókorát viselt a mikrofonba.

Ez megtette a hatását, szegény űrge majd kiugrott a bőrből a jövedében, aztán meg az ejtőernyőjéből ugrott ki, hogy leérjen a földre.

A két barát végre dövézőlhetette egymást, és röviden elmesélhették egymásnak kalandjaikat. Az emberelést hallva a pilóta azonnal felajánlotta megmaradt kikapukulását, mint lehetséges szállítóeszközt, csak

azzal bízta meg a lányt, hogy derítse ki a vonat pontos helyzetét. Ehhez vissza kellett térnie a radarállomáshoz, ahol a torony feléjén lévő kart kétszer elfordítva a délkeleti területet pásztázhatta végig. Ezután már csak be kellett kapcsolnia a kijelzőt, ahol a (80;17)-es koordinátáknál feltűnő pont egyértelműen jelezte a járművet.

Sinen vagyunk. A vonathoz érve mélyszéles csönd fogadta Kate-et.

A legrosszabból tartva kutatta át a környéket, bizva

'benne, hogy barátai csak elrejtőztek, de végül a sínek mellett, egy hóbucka alatt találta meg Oscart. Szerencsétlen robot teljesen átfagyott, csak úgy csikorgotak acélizületei, Kate-nek ki kellett hoznia az olajoskannát a vagonból, hogy valamennyire rendbe tudja szedni barátját.

Ezt befejezve végre megtárgyalhatták a tűszemző akciój részleteit.

Az egyértelmű volt, hogy jármű nélkül nem jutnának messzire, csak-hogy Ivánék elvitték magukkal az egyetlen motort szánt, a vagon pedig mozdíthatatlanul beszorult a sínek közé. Nem maradt más hátra, le kellett kapcsolni a kocsit, és csak a mozdonyon menni tovább. Csakhogy már Oscar sem emlékezett, hol van a biztonsági kapcsoló, meg kellett keresni a tervrajzt, hogy abból bogarászák ki.

Végül Kate akadt rá a panelra a mamutszobrot tartó kidőlt oszlop helyén. Mobiljáról felhívta a masinistát, hogy oldja ki a zárat, aztán a két szersó és a középső pócsók elmozdításával lekapcsolta a szerelvényt. Az dübörögve zuhant a mélybe, de mire a felkavart hó leülepedett, a két utazó már messze járt.

A youkol falu kapujában. Az út rövidesen véget ért, a sínek elűntek a közeli hegy oldalában. Természetesen Oscar nem volt hajlandó kimozdulni a szélvédett vezetőfülkéből, így megint Kate-re várt a feleadt, hogy utazájának a teendőinek.

A vonattól nem messze Igor pillantotta meg, a fizikailag erősebbet, de szellemileg messze elmaradottabbat a testvérpár közül. A nagy malák elkeveredett szemmel vacogott a hidegben, és egyre csak szellemek átkáról hadovált a szél zúgását fülelve.

Kate rájött, hogy addig ügyse lesz képes normális válaszokat kicsikarni belőle, míg a zúg nem szűnik, ezért kiemelt egy rongydarabot a motoros szán csomagjaitól, és begyömöszölte azt az idegesítő hangot adó szobor száján.

Miután elmagyarázta Igor-nak, hogy előzte a szellemeket, a méla úriás felpattant a szánra, és testvér meg hegymászó cipőt egyaránt hátrahagyva visszament a jó meleg otthonába.

A lány megkönnyebbülve vette tudomásul, hogy legalább az egyik bakkeverőtől megszabadult, de még mindig ott volt a rosszabb indulat.

Vele is hamarosan találkozott, amint felmászott a jeges domboldalon, Iván ott várt rá hatalmas mamut-agyarall lengetve.

Bizonyára bezuéta volna a lány fejét, ha az fel nem hívja Oscart telefonon, aki a vonat kűrtjét megszólaltatva elég időre elterelte a gonosztevő figyelmét, hogy addig a lány elvághassa az agyarakkal megra-



kott szán kötéleit. Ez azonban a tervvel ellentétben nem sodorta el ellenfelét, hanem lágyan megállt előtte.

Ennél több nem is kellett a jégpáncolnak, egyszerűen összeroppant, és szikrázó darabokban hullott velük együtt a lábuk alatt megnyúló mélységbe.

Szellemek birodalma. Kate zúgó fejlei tért magához. Noha arra számított, hogy a fagyos talajon ébred fel, puha bőrből készült ágyon hevert. Gyorsan magára kapta a ruhát, majd elindult felderíteni a környéket.

A szobája előtt a youkol tónók várt rá. Annak ellenére, hogy a falu több száz kilométerre rejtőzik a civilizációtól, a pöttöm ember meglepően jól beszélt az angolt. Mint elmondta, már számított a lány érkezésére, a szellemek megsűgták neki, hogy hamarosan látogatógát érkezik.

Kate megköszönte neki a vendégfogadást, majd elindult megkeresni a barátját.

A tónók útbaigazítása szerint a dobok hangját kellett követnie, így jutott el a sáman barlangjához. A hatalmas dobverők közt nem tudott átsurranni, ezért kénytelen volt trükköt alkalmazni. Visszament lakostálya elé, és magához vett egy kisebb darab azarvasagancsot. A kút közelében talált egy borszját, melyet az agancs köré tekerve egyszerűen paritást eszkábált. Ezzel tért vissza a sámanhoz, óvatosan célzott, majd egy kavicsot útjára engedve leverte a plafonról lógó hatalmas jégcsapot, mely a dobverőket működtető vízi gépezet lapátjai közé ékelődött megszoktva a dübörgést. Végre viszontláthatta barátját – noha nem sok öröme tett benne, az öreg rossz bőrből volt. Már





a gondját viselő sámánasszony is lemondott róla, pedig ő a szellemvilág nagyhatalmú ismerőjének számított, aki előtt nincs lehetetlen. Egyetlen módot látott csak a beteg megmentésére, ha valaki vállalkozik rá, hogy behatoljon álmaiba, és visszahozza őt. Természetesen Kate egy percet sem habozott, máris hozzálátott az előkészületek elvégzéséhez. A falról leakasztotta a vidám szellem maszkját, az asztalról pedig magához vette az inakereket. A kúthoz visszatérve megtöltötte a ráakasztott korsót vízzel, felkapta a földre pottyanat dugót, aztán a zöldes fényben úszó barlang felé vette az irányt, ahol a legendák szerint az ősök lelke lakozik.

Öszhangban a természettel. Amint emléke, a jégfal mögött megpillantotta a régebben már sikerrel alkalmazott gyógyhatású növény bogóját. A gond csak az volt, hogy alig pár centi átmérőjű lyukon lehetett csak eljutni oda, melyet bizonyára a közelben járszadózó rágszáló fűrt magának lakhelyül. Remélve, hogy ügyesen teregetve a kis pocok talán kihoz neki pár szemet, a földgölggyel elszarta a jobb olda-

lyokat, így Kate visszatérhetett a sámánhoz elkészíteni a varázssálat.

Álmok fogságában. A füzetből szállongó gázok percek alatt elkábították a lányt, és tudatát testéből kiszabadítva Hans Voralberg álmaiba repítették. Abban a barlangban tért magához, ahol annak idején az ifjú Hans balaszat szenvedett. Magához vette a kőcserny mamuszobrot, mely annyi szenvedést és örömet jelentett a fiúnak, aztán elindult az automaton gyár felé. Útközben találkozott Annával, Hans testvérével, aki apja elől szökött a parkba, mert nem bírta nézni, ahogy a kőcsészével bánt. Csak azt várta, hogy negyed nyolc legyen, mert a precíz férfi mindig pontosan akkor indul munkába. A gyártelepen álló házba lépve hamarosan Kate is megtapasztalta, miért olyan elkeseredett a kislány. Rodolphe Voralberg könyörtelen szigorral próbálta eltitkolni a világ és önmaga elől, hogy fia elméje megsérült a zuhanástól, inkább a padlás rabságra kényszerítve őt, mintsem együtt kelljen élnie a szomorú valósággal. Kate rögtön tudta, egy módon beszélhet csak barátjával, ha előbb elűzi az apa árnyát. Ezért az ingaórához lépett, melynek mutatói háromnegyed háromnál akadtak meg.

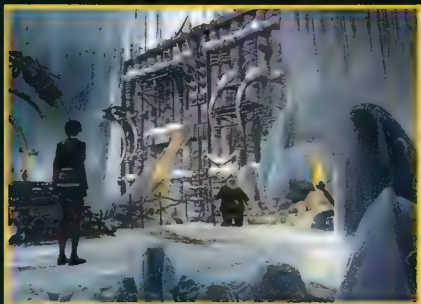
Hamar rájött, hogy a jobb oldali kapcsolóval fél, a bal oldalival pedig negyed órát ugorhat előre az időben, így az ébresztőt is 2:45-re állította, majd a kis emberkéket megtekerve felhúzta a rugót. Miután az inga lengedezni kezdett, a jobb oldali lánccal előre tekerte az időt, végül az ébresztő negyed

nyolcra állította. Amint a kis harangok megkondultak, a férfi felkelt a fotelejből, akkurátusan kisimította öltönyét, a padláskulcsot a kis asztalkára helyezte, majd elindult dolgozni. Kate a kulcs segítségével szélesre tárta az ajtót, és a fűhöz lépett. Hans mélyen belemerült valamelyik találmánya elkészítésébe, nem is vett tudomást a lányról, míg ő az orra alá nem dugta a mamuszobrot. Akkor aztán előadott egy rövid monológot, majd kóddé vált. Az asztalon hagyott gépezetet megérintve hamarosan Kate is követte.

Bűcsű egy barátjától. Mikor magához tért, még mindig Hans szavai visszhangzottak fülében: „Mondd meg Oscarnak, hogy meg kell nyitnia előtted a szívet.” A lány kavargó érzelmekkel indult el a hegy aljában várakozó vonat felé. A barlang bejáratánál ott toporgott ugyan két youkon, akiket a mozdony bevonatásával bíztak meg, de nem mertek a robot-



ember közelébe menni. Kate unszólására Oscar hajlandó volt arra, elémelni a vidám szellem maszkját, ezzel bizonyította a jóindulatát. Így a helybeliek hajlandók voltak Kate segítségére sietni, és beakasztani a vonóhorgot a vonat elejébe. Már csak meg kellett feszíteni a drótot a kampóra szerelt kapoccsal, és a jármű vontatására készen állt. A hatalmas csőrű erőlködés nélkül húzta megához a több tonnás mozdonyt, majd mikor az állomásra ért, leállította a motorját. Oscar boldogan vette tudomásul, hogy útjuk a végéhez közeledik, de öröme rövidnek bizonyult. Mikor Kate megemeltette neki Hans üzenetét, még a robotarc is majd megfagyott zavarában, aztán



elbúcsúzott a lánytól, és gazdája betegszobájába indult. Kate könnyek közt térdelt le barátja mellé, és a szabaddá vált szíven lenyomta az órajárás szerinti harmadik és hetedik gombokat. Újabb zár jelent meg, ekkor az egymással szemközi gombokat kellett összekötnie kereszt alakzatban (12-6-3-9), csak ezt követően emelkedett ki a mozdony kulcsa a mellkasból egyidejűleg darabokra szedve az óraművet borító vaslemezeket. Ebbe a páncélba fektették bele Hans testét, hogy a robotember még egy utolsó szolgálatot tessen mestérének, saját erejével mozgasson annak meggyengült testét.

Szelek szárnyán. Most Alexei Tüklenov bárányát kellett kiszabadítani a jég fogságából, hogy a kalandozók azon folytassák útjukat.

Mint szinte mindenre, Hans erre is jó előre felkészült, a mozdonyba gőzközpöt gépet épített. Ennek beindításához be kellett helyezni az indítókulcsot a kazán tetéjébe, meghúzni a bal felső kart, majd állítani a jobb oldali kapcsolók közül a bal szélsőt. Ezzel – mint azt a felső kijelző változása is mutatta – a vonat felérvolt pár mézsa szentet. A szeneskocsi feltöltéséhez



először meg kellett húzni a jobb felső kart, majd a bal oldalt, a két kapcsót közül a jobb oldalt állítani. Ezt követően már csak egy teendő volt, a gőzgép beindítása, ami a két kerék és a bal alsó kapcsoló használatával gyerekjátéknak bizonyult. A hajó útra készen állt, Kate elbúcsúzott a helyektől, magához hívta Youkit a karámból, aztán a bárkára szállva kifutott a nyílt tengerre.

Jéghegyek. Az út lassan, de eseménytelenül telt, míg a hajó fenn nem akadt egy komiszabb jéghegyen. Kate kénytelen volt partra szállni, hogy egy hatalmas csont segítségével kiszabadítsa a horgonyt. A hideg ellenére izdattan indult vissza, csak hogy a palánál a legvárhatóbb látvány fogadta: Iván szórta rá átkait. Az a megátalkodott bajkeverő még mindig nem adta fel, továbbra is az elefántcsont nyomában ioholt, paranoidás képzetekkel fejében. Kate tudta, ha felingerli, még képes lesz kárt tenni valakiben, ezért ahelyett, hogy megröhamozta volna a hajót, inkább visszafordult a pingvinek felé, ahol távolról jókora jéglapokat látott a vízben lebegni. Sajnos nem tért hozzájuk egy csapat madár miatt, de sikerült őket elcsalogatni onnét, mikor a fészükbe helyezte a medve-

kaland óta szuvenírként magával cipelt orosz babát. Ha nem a barátja életéről lett volna szó, hasát fogta volna a kacagástól, amint az értetlenkedő pingvinek egyenként odagyűltek megbámulni a különös tojást. Ehelyett inkább csak futó mosolyt engedett meg, aztán szaladt a jégtáblákhoz, hogy a magával cipelt csonttal taszítva egyet a hajóhoz evezzen.

A rakodónyláson azt sikerült észrevenniul bemászni a raktérbe, és hozzáfoghatott az ivánmentesítéshez. Először meghúzta az árboacájában a kart, hogy kicsit lejjebb engedje a vitorlát, majd a hordóra állva megvizsgálta a kötelet. Szüksége volt egy kampóra, ezért átmert az utastérbe, majd onnét a kicsiny kabinba, ahol mostanáig Iván rejtőzhelt. Az ott talált horog tökéletesen megfelelt céljainak, azaz tétel vissza az árbochoz, hogy beakassza a felhúzó kötelet. Amint ismét meghúzta a kart, a jókora vászon hatalmas lendülettel indult meg az ég felé egyaránt kiszabadítva a hajót a jégtömbből, és lesodorra hánt a fedélzetről. A lány nem érzett lelkiismeret-kudalást, amiért így elbánt a banditával, hisz tudta, az illető velejéig romlott, önmagának kereste a bajt. Azért, hogy gondolatait elterelje, csöndesen szöszmötölni kezdett a fedélzeten, és a horizontot vizslatta, hátha megpillantja a hón áhított Syberia partjait.

A kaland vége. Ez azonban még váratott magára, további napokat kellett a

tengeren tölteniük, de végül mégis bejutottak a kikötőbe.

Hans már alig bírt magával, azonnal partra szállt, és amint tehetett, Kate is követte. Csak Youki szenderegelt még mindig az utastérben, mintha hibemátta volna magát téllere. Kate először kelet felé indult, a kilátóhoz, melynek tetején kikötéskor egy öregember szilujtját vélte felfedezni. Odalépve hozzá kiderült, az illető hosszú ideje halott, éntítésére porként omlott össze.

Csak a medálja maradt egészben, melyet a lány magához vett. Mivel erre nem vitt tovább út, Kate visszafordult, és Hans nyomában haladva begyűjtött három rúnakövet egy ládikából, majd egy negyediket az Alexei könyvében emiitett két fü alól, sőt, ha már itt járt, annak magjából is elvett egy keveset, hisz a legenda szerint csak ez képes felbreszteni a téli álmat alvó youkikat. A történetet igaznak bizonyult, a medvéfoka-kutya boldog farkcsavallás közepette rontott ki a partra, szinte meg se állt, míg oda nem ért a jókora fakapuról lódo mókuserkéhez, melybe Kate enged-



te be a kar segítségével. Hans ismét előre szaladt, és a mamutok érkezését várva leült a túlsó, végaláthatatlan sikságra nyíló kapu fölé. Kate kicsit izgult, nehogy az őreg álma semmiséne bizonyuljon, idegességében fel-le járkált, és a felállított gépeket vizsgálgatta. Az egyik alatt rúnákat vett észre, pont olyanokat, mint amiket magával cipelt, sőt, azok épp beillettek a négy üresen maradt helyre. Miután behelyezte őket, megforgatta a homoktartály karját, mire a talajból valamilyen szerkezet elefántcsont kulcsot emelt ki. Ezzel ment állt a kapu másik oldalára remélve, hogy a kulcs beleillik az ott álló fura kúrtbe. Igaza volt, sikerült felnyitnia a huszonöt jelet rejtő panelt. Ezek a szimbólumok ismerősek voltak számára, a halott emberről talált medálion is szerepeltek közvetlenül a homokgép rúnái fölött. Rémlétt neki, mintha az egyik rúna megmozdult volna, mikor a kulcs kiemelkedett, kikereste hát a medálion a párját, és a hozzá tartozó lyukba illesztette a kulcsot – az alsó sorban balról a második nyílásba. Már csak a kúrt dallamát kellett beállítani, amihez a hajó rakterének hátuljában láfott poszter



nyújtott segítséget. Az egyik kép mamuton lovagló youkott ábrázolt mellette ragyogó csillagokkal. Azok méretének függvényében állította be a hangokat. A felső sor valahogy így nézett ki: nyitott, félig zárt, nyitott, az alsó pedig: félig zárt, zárt, nyitott. Amint a kúrt megszólalt, a két utazó bizakodva leste a láthatart a hatalmas állatok után kutatva, ám ahogy az idő telt, egyre inkább kezdett eluralkodni rajtuk a csalódás és a kétségbeesés. Hogy végül álmaik valóra váltak-e, azt a ti fantáziátokra bízom, vagy járjatok utána magatok.

Már megint itt. Ez pont azt jelenti, hogy eltelt egy hónap, ilyenkor levrovot szoktam írni az okosságokból, és úgy szoktam kezdeni, hogy tők jó minden, nem történt semmi, satöbbi satöbbi. Ez majdnem mostanra is jó lenne, ügyes kis sablon, nem sokat kell vele dolgozni. Csak közben meg aztán mégiscsak történt ez-az, itt van példának okáért a nemtomhányadik oldalon terpeszkedő táborhírdetés, akit érdekel, annak lehet jól aktiválódni, és jelentkezni. Okultunk a tavalyi történetekből, jó előre felkészültünk, idén buli lesz. Részletekbe ne menjünk bele, mindent időben meg fogtok tudni, bizony. Olyan dolgokat most hagyjunk, és ne is kérdezzétek, hogy én vagy bárki ott lesz-e, vagy sem, ezt majd később meg beszéljük itt, a szerkesztőségben, hogy ki mennyire jó vagy rossz reklám, ügyebár... Ez volt itt az egyes számú mondanivaló, meg reklám, meg ilyesmi, mehetünk is tovább, mert van itt egy kettesszámú történet is, amit most jól nem tudom, hogy mondjak, vagy ne mondjak. Mert hogy a levrovírás pillanatában fennforgás van, a nemzetközi helyzet fokozódik. Kitaláltunk valamit, aminek szerintünk örülni fogtok, de most éppen szerveződik, én meg szerintem inkább mégse mondom semmit, az a legjobb, majd megtudjátok időben, vagy már lehet, hogy tudjátok is, akkor meg minek írok itt hülyeségeket ahelyett, hogy elkezdődjön végre a levrov. Elvégre is májusi levrov aranyat ér.

Az jutott eszembe... Beszélgettünk itt, a szerkesztőségben valamelyik nap a játékokról (persze ez egy játékmagazin esetében nem olyan szokatlan), és szóba került az is, hogy a mostani showware-ak legjobbja valahogy nem a jó irányú mutató. Kívül szép, belül kicsit(?) ócska, szóval olyan „vegély meg, mert kell a pénz” színi harapódzik el. Jó, hát értem én, mindenki pénzűl él, csak akkor meg ne csodálkozzanak, ha az ilyen progik nem fognak, és ne vadgaldozzanak senki sem a varezzal, hogy a miatt. Zenénél dettó, csak ez itt most nem téma.

Már a múltkor is megemlítettem, hogy kicsoda gagyitdomb, amivel a szerkesztőség megkúzdott a lap készítése közben. Aztán persze szerencsére jelennek és jelennek is meg jó programok, de azért kéjesen senki sem visgta a felhozaltálál. Éppen pont tegnap kaptam rajta Mocsyát, ahogy a 182 éves Dungeon Masterrel játszik, és csak annyit mondott, hogy éppen próbál feltölteni, és erőt gyűjteni a többi programhoz, majd nagy élvezettel visszatároltatta a fejét a monitor felé „...és azóta is azzal játszik nagy elégedettséggel, sőt Flettyának is megmutattuk, mit hagyott ki ovls korában.” Ily! J! V. Ebben az állig öt megás játékba több kreativitás szorult, mint a manapság piaca többi, agyonhírdetett grafikus csodákba. Ez az ami hálványik manapság a játékokból. Mocsy

Lily mag manapság boldogságos napokat él az Eye of the Beholder GameBoy Advance-os változatával. Nem gondolnám, hogy retro filling volt rajtuk erőt, egyszerűen csak arról van szó, hogy azok a játékok nagyon jók, kortól függetlenül.

Aztán meg múlt hónapban, vagy mikor volt, hogy a Szemendém kettedik részére azt mondta a kiadó, hogy stornó, olyan program, amelyik kézzel rajzol, nem háromdies, olyan nem kell, senki sem fogja venni, kuka. Kétélekedem. Vajon az a sok újságíró, aki itt róla előzetes hírt, csak megtevésztésből lelkesedett volna? Na, és azok is, akik ismérték az első részt?

Szerencsére jó néhány olyan stuff is jelenik meg, amelyik úgyis, és nagyon élvezhető. Itt van példának okáért a jelen számhoz tartozó The Saga of Ryzom, amelyet csak remélni merek, hogy maszszív internetes játék létre sokan ki tudnak próbálni. Érdemes, egészen érdekes színlott az MMORPG-piácán, nagyon örülünk neki, hogy kapunk a nyíl betárazásra exkluzív megjelenési jogot (összesen 5 magazin kínálatja fel ezt olvasónk Európában).

(Csak zárójelben, mert nem szorosan kapcsolódik ahhoz, amit elkezdtem, de ez is most hirtelen eszembe jutott, úgy tűnik, ma pörgök, mint a villanyóra. Szóval, akitek nincs lehetősége internetes játékkal kelleni elcseszni az életéből, az kukkantson be a DVD mellékletre, hiszen megkapjuk közlése az ingyenessé tett Háos Világa szerepjáték alapkönyvét is PDF formátumban, így már csak pár haver kell, és jó eséllyel máris jobban szórakoztok, mintha Atyshan barangolóva bálnálunk a monitoroknál Ez ugyan nem PC-hez kötődő elfoglaltság, de talán, mondandó talán, esetleg néha olyasmit is lehet csinálni.) Aztán a LExtra mellett

lévő három programból is van egy, amelyik valami döbbenet, 100k az egész, persze meg béta meg nagyon nincs kész, de hogy finoman fogalmazzak, beszársz. Nem is elsősorban maga a játék, hanem az, hogy mekkorában csinálnak emberek olyat, amire másoknál több száz meg kell. Nem lövöm le a pont, nézzétek meg, igaz, combos gép és jó videókártya kell hozzá (néhányatónál sajnos biztos nem fog menni), de megéri.

Na, visszatérve az elejéhez, az jutott eszembe, hogy mi lenne, ha ti, olvasók és játékosok írnátok meg a véleményeket akár pro akár kontra éről a témáról, mit gondoltok a jelenlegi programokról, a jövőről és a múltról. Olyan sok mindenről folyt itt már eszmecsere, de ez meg úgy gondolom, kiemelten beillik a lap profiljába. Szóval ragadjatok tollat vagy billentyűt, és írjatok. Elvégre is beszélhetek én itt hülyeségeket, sőt elsősorban csak azt beszélke általában, igazi képet csak sok vélemény alapján lehet látni, és erre most nagyon kíváncsiak vagyunk. Bizony.

Alternatív rovatötlet. Csó Brazili Gondolom, most is majszolod a gumiacuk-cukrokat, meg nyomtatod mellé a sört (izé, kólát; itt kiskorúak is vannak)

Álljunk meg itt egy pillanatra, csak picit. Nem, sajnos nem ez a helyzet, illúziórömbölő módon be kell, hogy jelentsem nektek, hogy leszoktam, nem eszek gumicukrokat. Na persze, nem arról van szó, hogy megutáltam vagy rosszának tartanám, egyszerűen mostanában csak nem kívánom. Jó is, hogy mondtad, hogy kiskorúak is vannak, legalább itt és most felhívom a figyelmüket a mértéktelen méző gumicukor- és csokizabálás veszélyeire, mint például az ember alatt gázoló szexek, a két lépés utáni emberlen fáradtság, a család anyagi romba döntése és hasonlók.

Na, én csak azért írok, mert nem is tudom. (Érdekes, én is a pont azért írok most. Braz) Talán csak unatkozom. Kell nekem azért néha ilyen levél is, nem? Vagy a szerkesztőségben is van, aki lefáradhat? (Másképp mondanám. Van, aki néha nem. Braz) Akkor írok valami normálst is.

Mi lenne, ha mostantól nemcsak számítógépekről meg játékokról írnátok, hanem mondjuk betennétek egész oldalas tájékoztatókat. Szerintem tott állat lenne. Miközben az ember olvassa itthon az újságot, sütné is mellé valmit. Tudó, nekem sem ártana, ha néha sütit ennél, mert egyszer meg gomdorgócsó kapsz attól a sok diillogógumitól. Mondjuk, legyen eleinte 5 oldalnyi recept, majd később (1,5-2 év múlva) lehetne 50-60 oldal is. Na, sirály az ötlet, mi? Szóly, ha már fáradsz. Bár nem tudsz sehogynem sokolni. A lényeg, hogy akkor az újság neve lehetne mondjuk Krémer. Na, nem írárszátok tovább, mert nekem úgyis valami átkozott cikket kell írni, vagy mennél valahova a haverokkal sőt inni (bocsánat, kólát). Údv, te jó munkás, éjelen a csajok, amíg meg nem halok, meg ne nézz TV-t, mert hamar megtámadnak a szép kockafaragványú gyűrű, jöndulatú vadászgyörények. Ul: Ha

az ötletem valóra válik, nem fogom tovább venni az újságotokat!! (Sári Attila)

Akkor egyelőre még veheted, nem nagyon lesz ilyesmi mostanában. Habár, és de. Talajdonképpen nem is olyan nagy hülyeség, és ki egyéb irányú ismereteket is szerezhetnétek. A rovatvezetőt már ki is találtam: LaWMan, aki szabadidejében a DVD mellékletet gyártja a Gamerhez, kitűnő szakács, időnként elképesztő süteményalköteményekkel kápráztat el minket. Ettől mindenkinek jó kedve lesz, jóllakunk, hiszünk, és megújult erővel nem lesz kedvünk csinálni semmit, elvégre toll hassal nem nagyon lehet. De mit lehet, mit tenni, a süti arra való, hogy megegyék.

A múltkor, már nem emlékszem, hogy hol, de láttam valahol egy egészen új rémek hardvert, a PC-be építhető sütit. Nem, nem kell a rozsindulatú meggyes, nem az új processzorokról és videoszakugról van szó, hanem egy 5,25-es helyre beépíthető valódi sütiőről. Ha az elterjedne, akkor már nem is lenne teljesen hülyeség a sütipecsét a lapban. Lehet, hogy a hardverhírek közé kellene tenni, mint kiegészítőt a sütiőhöz, vagy ilyesmi. Tőhát el kell gondolkozni azon, hogy mégis át kell értékelnem magadban az újság vételének kenzellezését ilyen változások esetén, elvégre két Battlefield vagy WarCraft monet között éppen meg lehet sütni a vacsorát. Ja tényleg, akkor nem is csak sütiőről lehet írni receptet. Király!

Jókedv ellen. Szeva Brazil! komál Tudom, már heródot van a verekedős játékhülyeségemből, de jól szimatolom, hogy az a Mortal K. D., ami a mostani DVD-n van (előzetes ann!), az PC-re (is) lesz?!!?!!? Lécci answer me!! Piz, bár ahogy gondolt. A Levrovatba is berakhatasz. Viszont írársz... Almer

Minden jól arra mutat, hogy PC-n nem lesz. Nehogy már jól érezteket magatokat.

Gémpond. Údv Braz! Mindenki szítja az eredeti játékokat, mert hol nem műxenek, hol eltört már a botban stb.; most csatlakozom hozzájuk. Én nemrég vettem meg a NOLF2-t (3 ezerért csak megéri, gondoltam), végigvittem, és most multizni akarok vele. Alg 2 problémám van ezzel: 1. A dobozban nincs seriál! (gyű felmentem egy szép cracker oldalra, és leszedtem egyet, azzal meg, de jobb lenne egy saját)

2. Kéne az 1.3-as patch, ami 28 MB-os, és modern-mel (ami zörög egy sz*r driverhiba miatt XP-n) 2-3 órát veszt igénybe... Szegény fiúim és szegény netzsámka... Az elsőre nem tudom, mi a megoldás, de a másodikra a GAMER CD-im (és DVD-im) katalógusának átböngészése után sem találtam, csak honosítást (de az legalább jó), és után kérnék meg titeket, hogy rajkátok fel a NOLF2 1.3-as patch-ét... előre is köcske. Maxius Ul: Rakj be a

levrovba, mert különben szomorú leszek... (Ács Gergely)

Pontosítsunk, szó sincs arról nagy szerencsére, hogy mindenki anyánsza az eredeti játékok miatt, maximum az ár miatt, de az más kérdés, itt inkább arról van szó, hogy azok levele került be, akiknek gondjuk volt, több ezer olyan emberke is írhatott volna, hogy de klassz, nekem megy, de abban nincs semmi különösben érdekes, meg mit írhat rá az ember azon kívül, hogy hurrá. Ellenpéldaként felhozom magam, nekem eddig még nem volt gondom, amikor softvert vettem, és nem azért, mert még sose csináltam ilyet, hanem mert nem volt gond, és kész. Nyilván egy sok ezer példányban legyártott akármilyen között mindig vannak hibás darabok, az elkerülhetetlen. Ilyenkor az 1-es pontokban megfogalmazott nyűgre az a megoldás, hogy szépen visszaszáltsz a kereskedőhöz, akár kiscerélj neked, vagy megmondja, hova fordulhatnál segítségért, mert elképzelhető, hogy más tud segíteni a bajon. Ilyen a hibás Gamer DVD esete is, mit tagadjuk, akad ilyen mindig. Azokat sem az újságárusok kell visszavinni, hanem ha irtok, vagy telefonálók ide, a teljesítésre, szó nélkül kiscerélj nektek.

A második problémára most hirtelen nem tudok mit mondani, jószágok vagyok, szép, meg kedves és minden hasonló, de a DVD összeállításban mondhatjuk szinte semennyit sem játszókkor, szóltam a LAWMAN-nak, hogy esetleg két sütiütős között leoszthatné és felrakhatná valamikor. Mátha nem felejtí el.

Húsvét afterparty. Kedves Nyusszil! Azt szeretném tőled kérni, hogy a Brazili bácsi TEGYEN BE A LEVROVBÁI (Katona János)

Kedves Nyusszil! Igazán finomra voltál sütvé, és izéleszen voltál tervite azon a salátástelen. Remélem, utódaid tanulnak ebből, és nem próbálnak meg senkinek sem az érdekében eljárni nálam holmi levrovbakerüléssel kapcsolatban.

Árak vagy nem árák, ez itt a kérdés. Szavakcoljave Braz. Az újság szerintem jó. A haverjaim (tisztelte a kivételnek) azt mondják, hogy sz*r, mert kevés benne a játékleírás, és hogy milyen sz*r játékokról írtok ti... Én erre azt szoktam válaszolni, hogy ti nem tehattok róla, mer' ha nem jelenik meg jó játéka, akkor be kell érni kevesebbel :), és különben is, szerintem a játékleírás-hárdverrovát jó áránban van... Egyyszer talán lehetne egy hardveres árismerető is... Így tovább!!! Ndrew2K3

Játékokkal kapcsolatban a levrov elején elég szép számú szövből álló mondatgyűjtést gyártottam (jóóó de szépen írtam ezt, a Törd. skoltözással újsólybított idegrángást fog kapni...). [a korrról nem is beszélve - a korrr], nincs nagyon mit hozzáfűzni, esetleg csak azt, hogy lgyekszünk válogatni, amennyire lehet. Nyilván más újságnál másképp csinálják, különözők vagyunk. A hardveres árismerető kemény dő. Több okból, de kiemelten ezek miatt: 1. a nagyon sokszor változnak az árák mindenféle ok miatt, sosem lehetünk pontosak. 2. Kinek az árára vagy kíváncsi? Relative komoly elterések vannak országárszek, de még egy város boltjainak ár között is. 3. Hát ez tulajdonképpen reklám is lenne, a mai anyagiav világban mi alapján döntés el, hogy kit ajánljunk? Aki többet fizet nekünk, nyilván, hát persze, úgy kellene. Na, ebbe inkább nem monnánk bele, amelyik cégnek ez fontos, az ügylis hirdot. A hardveres részen mi ezentül is

majd írunk valami átlagos árat a mihez tartás végett. Jó lesz ez így? Hááát persze, hogy jó lesz.

Kritika a véleményalkotásról. Szvea Brazil The King. Olyan fontos, szemet szűrő problémával fordulok hozzátok, hogy nem vagyok teljesen megelégedve a cikkirítókakkal. Főleg Flatline-nál nem. Megfigyeltem, hogy ritkán fordul elő nála, hogy bíráljak 80%- fölött értékelni. A srác borzalmas kritikus, neki csak a Doom3, meg a HL2 játékok jók. Pl.: Mostani számotokba olvastam a Conan nevű játékleírását, és nagyon lehurizta. Flatline nagyon rossz kritikát ad a játékoknak, és erre jó példa még a Chrome, amit szintén ő tesz-telt. Mindkét játék nagyon cool, és megérdemel-nének egy 80-82%-ot legalább. A Conannek is csodaszép a grafikája, és iztatozas mennyiségű kombo van benne, a története magával ragadó, és király végignyomni. Egy szó, mint száz Flat-line nem tud odafigyelni arra, hogy miket ír és hogyan osztályoz. Ha a helyetekben lennék, én rendszeren megdorgálnám, és ugyanezeket a jeleket kezdem észrevenni SzB-nél is. Maradok hú olvasotok. Sok puzsi a csajoknak. Maradjatok formában a nyárra is. Piccolo

Talán ennek is köze lehet ahhoz, amivel a levrov kezdődött, de íme pont itt van egy olyan vélemény, amelyik a szerkesztőség néhány tagjának véleményével ellentmond. Nincs is ezzel semmi baj. Te legalább leírtad röviden, hogy szerinted miért jó a Conan, ennek külön örülnék, végre nem csak annyi van, hogy jó, mert jó. Részemről ennyi, de mivel Flatlány megosztottátott, ezért (és mert nekem nyilván annnyival is kevesebbet kell írnom, mint amit ő idebegygyeszt, háháá...) megadom neki a válasz lehetőségét. Vá-laszárért semmiféle felelősséget nem vállalok, különösen mostanában nem, elég hisztis valamitért szégyenke.

Arany bogár pici cunci pótya kincsem-virág-szállam! (Na, mondom még egyszer, semmiféle felelősséget nem vállalok!) **Braz! Először is örülnék, hogy olvasod a cikkeit.** Másodsorban annak is örülnék, hogy valakinek felűnt, hogy direkt húzom le a játékokat. Majdnem egy éve próbálom szétbontni a játéktejlesztő cégek önzímálat azzal, hogy állandóan 10-12%-ot adok a játékaikra. De szerencsésjükre itt vagy Te, és figyelek, mint ha a szatyorban. Tudod, a Matrix cikk óta folyamatosan kapok leveleket, hogy szigorú vagyok, pedig nem. Ha megnézel bármilyen összesítő adatot, a Matrix is beült az átlalam kiszabott értékre világszerte, a Chrome is és így tovább. Úgy-hogy lesz szives elfogadni, hogy azok a játékok valóban rosszak, vagy legalábbis nem annyira jók, hogy 80%-ot, vagy felette kapjanak. Nem 70-70! indul a pontozás, de ezt már annyiszor elmondtam, hogy hú, és most mondom el utoljára. Kicsit figyelmesebben olvass amúgy, mert hoppá, most látom csak, hogy a Conan nem is én teszteltem. Szerinted így hogy várjam el, hogy komolyan gondodot, amit írsz? :-P ==Flatline==

Levrov power. Csá Brazil! Most nyálizhatnék, hogy így jó a GAMER, meg jó a Te. De nem így tesz. Valóban jó, de bánt a teljes játékok hiánya. Ha jól tudom, akkor FREEWARE játékokat rakta-tok volna fel helyettük a mellékletre. Ez szép és jó, de az első 2 hónap után ez a szokás kihalt (sajnos). Kritika vége. Gratulálók, régebben (1999) nem olvastam a levrovot, mert nem érdekelte, de aztán történt 1 csoda. Mégis elolvastam egyet, és a Te helyesléged megfogott. AZÓTA A LEVROV MIATT FIZETEK ELŐ A LAPRAI! A volt újságotokra szolt az előfizetésem a kezdetekben, de ott a levrov szerkesztője nem volt humoros, így

újra GAMER-es lettem. Szóval csak így tovább! Sok sőt és gumicukor! Gabcy

Mit tehettek, zenialíás vagyok. Ez van. Fel is érezem magam ez után a levél után jogosítva arra, hogy a Gamer bevételéből komoly részesedést kapjak a jövőben, hiszen mint látható, itt a hangszó a Gamerbe csomagolt levrovon van.

A teljes játékokkal kapcsolatban némiképp igazad van. Csakhogy és de. Az odáig rendben van, hogy freeware játékokkal tele a világháló, csak tudni kell, honnan vadássza le az ember, ám azért van egy bizonyos minőségű szint, ami alá nem feltétlenül érdemes menni. Eredeti célkitűzésünk szerint lehetőleg minőségű programokat próbálunk kínálni, ebből viszont sajnálatosan módon nincs mindig kéznél egy-két darab. Kisebb és egyszerűbb programokból álló freeware/shareware játékgyűjtemény mindig akad a DVD-n, nézz csak körül, jóllehet ezek nem nagyon pótolhatók a komolyabb programokat.

Cimlapható. Hi Brazil! Egy teljesen egyszerű kérdésnek lenne hozzád: A Lily látható a 04-es Gamer cimlaphán? (Zakál Peti)

Nem, az a Törd. vagy Flatline. Vagy a Korrr. Vagy én? Már nem is emlékszem pontosan.

Vers, mindegy kinek. Légzsák, Braziliánoldal Gondoltam, nincs meg elég leterelhe a lev-láddal, úgyhogy küldök egy kis versikét (a sör és gumicukor téma úgyis rohadat eredeti). Íme: Egy tucat gépkacat közt söröz lázas a mázas rangú, forrángú lakomakoma, s egy kupac gumikucak került s merült kamrány gyomrába a léges-lékes bendőt növelendő.

A rímtechnika reform, el lehet nevezni rólam :). Amúgy meg a labaddisz barbár cimlaphányok, úgy látom, tartósan megtelepedtek nálátok :). Üdvözlöttek! hu (Sarkadi Tamás)

Ahogy észreveszem, nektek is megmarad a fejteketben. Bezzeg arra, hogy milyen okosságokat írok, arra nem emlékeztem, mi? Csak a labda. Meg a nagy szemek. Ehh, spermahajderok.

Komoly kérdés. Csá Brazil! Hány éves voltál 5 évesen? (aToM)

002, khm. Ezen el kell, hogy gondolkozzom, bár látom kérdésed komoly, de ezzel kapcsolatban azt kell, hogy gondoljam, nincs-e mégis valami beugratás benne. Megérthetted, nem lehet csak úgy kukukkukkfuk illyesimre válaszolni. Édes, kedves, jó és szeretet egyetlen agyszejtem tehermentesítését végett most be is fogom fejezni a levrovot, talán úgy könynyebben meg a kérdés feldolgozása.

Legyetek továbbra is nagyon jók, hisz-tok továbbra is tetszések szerint, a csajok éljenek, de még mennyire, pusz-szantok mindenkit, jövő hónapban újra írt, veletek, ne felejtsetek levelet írni bármiről, de elsősorban arról, amiről akartok, csökközön.

Brazil
brazil@ipma.hu

Levrov után: na, most lehet szépen át-pattanni a DVD-re, és a LExtra átlóvas-sa után, vagy előtt, vagy közben meg-nézni a havi programkakat, érdemes.



SZERKESZTŐSÉGI PILLANATKÉPEK

Jubilálunk! A kezdetekben tartott Gamer a huszadik, ráadásul Flatline már egy egész éve boldogítja az olvasókat és a szerkesztőket. Ő az, akinek a cikkelt legalább kétszer át kell nézni, nehogy véletlenül nyomdrafestéket nem tűró kifejezés vagy a pornográfia határát súroló szókép maradjon az írásában. Nála nem elég, ha csak lazán átfutjuk a cikkeket, többször kell értelmeznünk sorait, soha nem lehet tudni, hol rejt el valami mögöttes tartalmat, mely alkalmas arra, hogy megrontsa az „ifjúságot”. Persze, ilyenkor azzal védekezik, hogy ez az „ifjúság” már jóval tapasztaltabb nálunk, bátran mehetnének hozzájuk továbbképzésre.

Hol? A nyúlon túl? Ez a Lily nem bír magával! Nem elég, hogy egy malaccal él egy háztartásban, még egy oroszánfejű törpenyulat is tart. (Brazill és Flat lép a főszerkesztői szentélybe)

Ellenben ettől a pillanattól kezdve Brazillal megfogtuk Mocsyit, és bezártuk a szekrénybe, amíg meg nem írjuk ezt a maradék pár sort. Úgysem fejezte volna be soha, mert állandóan a Dungeon Masterrel játszik, amikor nem nézünk oda. Nem történt amúgy semmi különösebb ebben a hónapban, úgyis az a legfontosabb, amit már leírt. Brazill meg azt mondja, még ir-



jam le azt is, hogy Lily nyuszija nagyon édes és aranyos és tündéri és minden, úgyhogy legalább plusz tíz percet kell tartózkodnia a szekrényben Mocsynak azért, mert egyáltalán szájára vette a nyuszi (Dodzsem) nevét. A nyúli egyébként tényleg teljesen kész van, ha a lap késik, az biztos miattja lesz. Fél órán át mindenki őt kereste, már-már azon paráztunk, hogy szétrág valami kábelt, és a fél újság megsemmisül. De aztán Lily szerencsére megtalálta természetesen a kábelteger közepén a nyulat... (Flatline el) Végre sikerült visszaszereznem ettől az elvetemült Flatline-tól a billentyűzetemet. Altal teszem ki a lábam a gép elöl, máris belekontárkodik az ember cikkébe (még hogy szekrény, ember kell oda, Flatline, sok túrógombócot le kell még gyúrnod addig). A nyúli amúgy tényleg aranyos, csak éppen nagyon szereti rágni a kábeleket, így Lily kénytelen volt bezárni, legalább addig, míg meg nem írjuk a cikkeket. Flatnek egy dologban igaz van, ismét rákattantam a Dungeon Masterre (emlékeztek ugye, shareware játékként feltettük az egyik Gamer CD-re). Erősen lob-



bizom Lawmannél, hogy szorítson helyet ismét a játéknak a DVD-n, szerintem nem kapott kellő nyilvánosságot.

Ezt abból gondolom, hogy a megjelenés után egyetlen levelet sem kaptam, melyben segítséget kértek volna a játékkal kapcsolatban, és mivel ez olyan játék, amelyikben egészen biztosan elakad valaki, így arra a következtetésre jutottam, hogy nem játszik vele senki. Ez hiába, méghozzá eget verő. TESSÉK JÁTSZANI A DUNGEON MASTERREL. Az első olvasó, aki e-mailben képet küld a játék végén szereplő vörös sárkányról, kap egy Gamer pólót. Jó szórakozást! Itt hívnám fel mindenki figyelmét a július második felében esedékes rendhagyó Gamer táborra. Ennél több információt jelen pillanatban még nem árulhatok el, legyen meglepetés, hogy mit tervezünk a LAN partik mellé.

A hónap vicce: ebben a hónapban elmarad, mert Polcz Péter olyan viccet küldött, amelyiken még Flatline is elpirult, így leközlésre alkalmatlannak tartjuk. Talán majd a következő hónapban nagyobb szerencsével járunk.

A hónap dumája

Brazill: Hol voltál?

Lily: Kocsmában, de csak saláztattam...

Brazill: Perszeeee...

MINDENT EGY HELYEN

masteringtől a sokszorosításig...

DVD5, DVD9, DVD10



...továbbra is az Ön partnere vagyunk CD, MC gyártásban.

VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.



H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175 Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: vtcd@vtcd.hu internet: www.vtcd.hu

Rise of Nations: Thrones and Patriots

Egy év elteltével kiegészítő lemezzel gyarapodott a tavalyi év egyik, ha nem a legjobb valós idejű stratégiája. Brian Reynolds hat új nemzettel (irokéz, lakota, perzsa, amerikai, indiai, holland), 20 egyedi egységgel, négy hadjáratral (Nagy Sándor, Napóleon...) és számtalan újítással tér vissza. Ideje elővennünk a Rise of Nations, leporolnunk, és nyomni néhány partit, mert a Big Huge Games ismerte egészen bizonyos, hogy a gyűjteményünk újabb 90% feletti RTS-sel gyarapodik.



ToCA Race Driver 2

A Codemasters nem elégedett meg a Colin McRae Rally 04 piaca dobásával, úgy döntöttek, hogy a másik nagy autós sorozat következő darabját is megjelentetik még a második negyedéves pénzügyi év zárása előtt. A ToCA 2 rengeteg újítást kíván egy játékba belezsúfolni, kérdés, hogy ez mennyire fog nekik sikerülni. A fejlesztők 31 különböző versenysorozatot ígértek olyan autókkal, mint például a legendás Aston Martin vagy a Jaguar. Külön felhívták a figyelmet a játék által használt fizikai és törésmódellre, állítólag nincs párja ebben a kategóriában. Meglátjuk!



Hitman: Contracts

Kedvenc bérgyilkosunk újabb megbízásokat kap: a harmadik részben drogbarátokat, korrupt politikusokat és mindenre elszánt terroristákat kell hidegre tennie. Új, a kornak megfelelő grafikus motor segíti „munkáját”. Tovább bővül arzenálja, a hagyományos fegyverek mellett (Uzi, shotgun...) olyan extra lehetőségek is adóttak lesznek, mint a halálos méreggel feltöltött fecskendő. A feladatokat ismét többféle módszerrel teljesíthetjük, lehetünk félelmet nem ismerő Rambók, de gyakorolhatjuk a csendes gyilkolás művészetét is.



I of the Dragon

Bevallom férfiasan, sárkányszimulátorral eddig még nem volt dolgom, sőt nem is nagyon vágytam rá. Az orosz fejlesztők azonban egészen más célcsoportot céloztak meg ezzel az akció-szerepjátéknak álcázott Diablo klónnal. A különbség mindössze annyi, hogy itt a barbár-lovag-amazon-nekromanta hős helyett egy sárkányt kell felnevelnünk egészen kicsi korától. Tüzes leheletünkkel ropgósra süthetjük a goblinokat, megölvhatjuk a védelmünk alatt lévő várost, küldetéseket teljesíthetünk, vagy akár egész erdőt is felgyújtathunk. Orosz fejlesztés, egy esélyt azért adjunk neki.



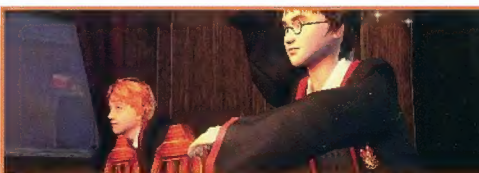
Joint Operations: Typhoon Rising

Hamarosan a boltokban a Black Hawk Down fejlesztőinek új FPS-e. A Nova-logic kezd magára találni, utolsó két projektje egészen jó eladásokat produkált. A Black Hawk sorozat mellett azonban gőzerővel dolgoztak a Joint Operations-on, melyben Indonéziában kell osztanunk az igazságot a kormányerők és a lázadók között. Az összetűzést az a közel 30 vezethető jármű teszi igazán élvezetessé, mely a játék gerincét alkotja. Lesz itt minden, a hatalmas, páncélozott járművek szállításáért felelős kételtűktől a harci helikopterekig. Ígértes darabnak látszik.



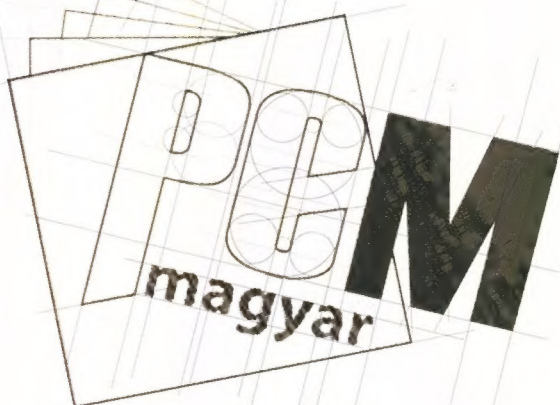
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

Május közepén mutatják be az új Harry Potter filmet, ennek öröme az EA is kihozza a harmadik részt. Az első két epizód remek eladásokat produkált, de ezt inkább a regény és a film által kellett felhajtásnak köszönhetnie, nem pedig a kifinomult játékmenetnek és grafikának. A harmadik részben változott a kép, végre valahára az új Unreal Warfare grafikus motor segít életre kelteni az angol író nő által megálmodott fantáziavilágot. Az előző részekből elterősen most nemcsak Harryt, hanem a legjobb barátait (Ron, Hermione) is lehetőségekünk lesz irányítani.



A következő Gamer Magazin 2004. május 28-án jelenik meg.

Pontosan – Önnek!



magyar pc magazin



...az IT-szaklap

Itt az idő, hogy a többiek előtt is bizonyíts!



Kizárólag az N-Gage™ Arénán elérhető tartalmak:
Legjobb Figurák (Player Clips)
• Árnjáték • Többjátékos mód



Kizárólag az N-Gage™ Arénán elérhető tartalmak:
Legjobb Figurák (Player Clips)
• Árnjáték • Végigjátszás



Kizárólag az N-Gage™ Arénán elérhető tartalmak:
Legjobb Figurák (Player Clips)
• Árnjáték • Játék-kiegészítők

Tudod, mi az arena.n-gage.com?

A vezetékek nélküli többszereplős játékok paradicsoma.

Van merszed belépni?

Ha igen, az általad választott ellenfelekkel küzdhetsz meg a legnevesebb fejlesztők játékaiban!

Exkluzív online szolgáltatások az N-Gage™ Arénában:

Játék-kiegészítők • Árnjáték • Legjobb Figurák (Player Clips)
• Végigjátszás • Ranglisták • arena.n-gage.com



N-GAGE
NOKIA

bárhol
bármivel